MEGA force

NUMÉRO 60 - NOVEMBRE - DÉCEMBRE 97

TOKYO

Sega explose au salon de l'arcade

OFFRE EXCLUSIVE !
réservée aux lecteurs de Mega Force

voir page dix-sept

99 F le jeu SATURN

• Olympic Soccer • Shellshock • Virtual Golf
• Blam! Machinehead • Crime Wave • Hulk 2

ou 499 F les 6

SEGA TOURING CAR
le successeur de SEGA RALLY

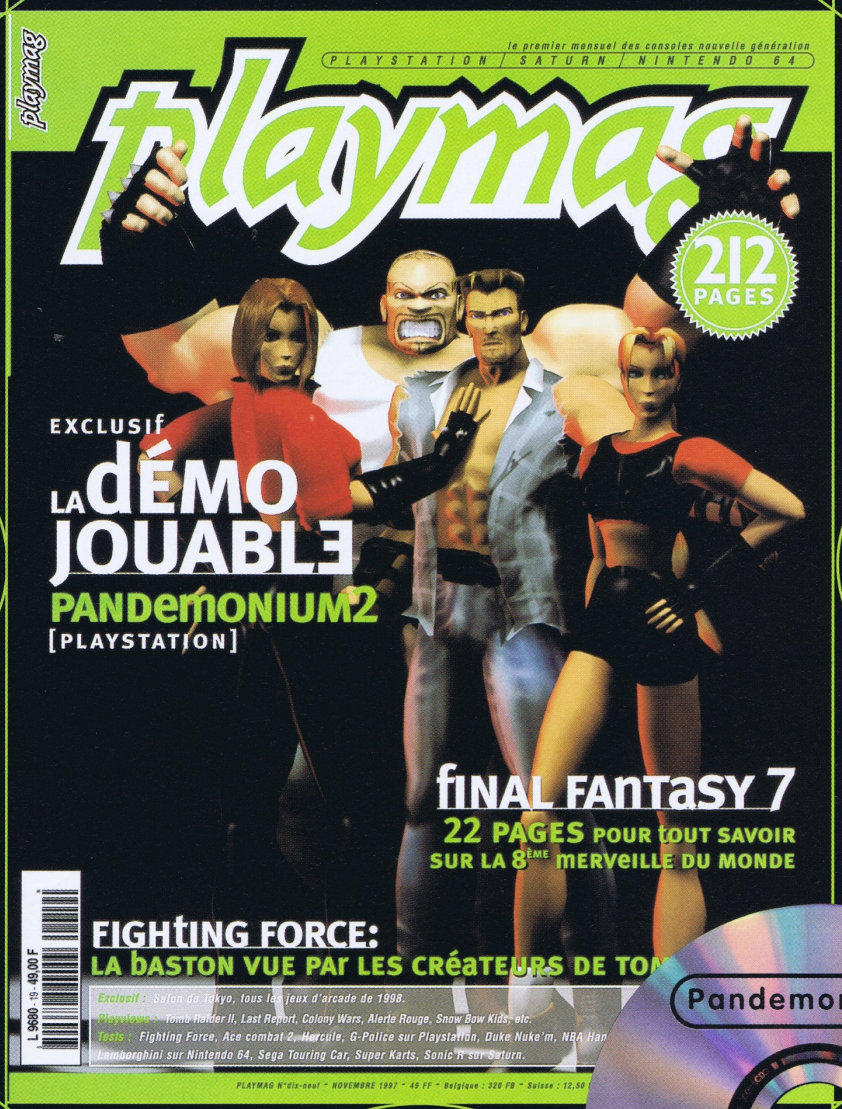
le combat de l'année

FIGHTING FORCE

L 2614 - 60 - 35,00 F - RD

35 FF • N°60 • NOVEMBRE / DÉCEMBRE 1997 • BELGIQUE : 245 FB • LUXEMBOURG : 240 FL • SUISSE : 11 FS • CANADA 9,95 (Can)

Plein la vue !



Exclusif : La démo jouable de Pandemonium 2

en vente chez votre marchand de journaux

SOMMAIRE

MEGA FORCE N°60 - NOVEMBRE-DÉCEMBRE 1997

Quelle fin d'année pour la société d'Haneda ! En effet, Sega met le turbo, non seulement grâce à une qualité globale des titres annoncés superbes, mais également par une quantité tout à fait conséquente qui fait un bien fou à voir. Imaginez un peu : Sega Touring Car, le successeur de Sega Rally, Fighting Force, Last Bronx, WorldWide Soccer' 98, j'en passe et des meilleurs, tout ça dans un seul et même MegaForce, cela faisait vraiment longtemps que l'on n'avait pas vu une telle débauche de jeux classieux et énergisants. Si Sega France est en pleine ébullition, c'est un peu la même chose au Japon, où, là encore, le constructeur fait des miracles. Matez donc du côté du salon de l'Arcade japonais, et vous aurez le choc de votre vie en découvrant les mille et une merveilles pixélisées que nous prépare notre géant préféré. Et puis, n'oubliez pas, tous ces hits d'Arcade se retrouveront un jour ou l'autre sur notre Saturn préférée car pour Sega, comme pour les autres, les salles d'Arcade sont la vitrine du jeu vidéo, une sorte de test où les joueurs du Monde entier peuvent, en avant-première, découvrir les titres qui les feront chavirer, chez eux, devant leur petit écran. Toujours au Japon, Aruno, notre correspondant permanent, est parvenu à dégoter deux ou trois titres tout à fait exceptionnels, et notamment, Burning Rangers, qui devrait vous faire gravement halluciner. À la prochaine...

SCHMÜRZ

LE FORUM

COURRIER DES LECTEURS	4
DOSSIER ARCADE	6
NEWS/PREVIEWS	12
WIP BURNING RANGERS	20
REPORTAGE HUDSON	24
ABONNEMENT	28
ZAPPING	29
LES SECRETS DE MEGAFORCE	66
AILLEURS ET MAINTENANT	70
LES PETITES ANNONCES	80

LES NOUVEAUTÉS SATURN

CROC LEGEND OF THE GOBBOS	38	NHL' 98	49
DRAGON FORCE	58	QUAKE	46
FIGHTING FORCE	36	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	50
LAST BRONX	30	WORLD WIDE SOCCER 98	44
LOST WORLD	40		

• MEGA FORCE est édité par MEGAPRESS •
S.A. au capital de 250 000F.
• 6, Bld du Général Leclerc • 92115 CLICHY Cedex •
• Adresse Courrier : 6, bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex
• Tél. : (1) 01 41 06 44 44 Fax : (1) 01 41 06 44 48 •

Président : Xavier DEPORTAL • Directeur de la Publication : Marc ANDERSEN • Directeur de la Rédaction : Jean-Marc DEMOLY
Secrétariat Général de Rédaction : François GABERT, Isabelle DERVEAUX • Direction Artistique et Maquette : Dominique DESSEIGNE

1er Secrétaire de Rédaction : Catherine MONTAGNON • Secrétaire de Rédaction : Richard EL MESTIRI • Correcteurs-Rewriters : Chloë CHAPALAIN, Chafik GUENDOUZ
Chefs de Rubriques : Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • 3615 MEGA FORCE, Animateur : Schmürz • Illustration de couverture : Fighting Force © Core Design 1997 •
• Publicité : Isabelle Weill • Ventes et Promotion : Didier DEVILLERS • Photogravure : PPO • Impression : JEAN DIDIER - QUÉBECOR (Mary sur Marne) • Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • N° ISSN 1161 44 12 • Commission Paritaire N° 76996
Réassort exclusivement réservé au réseau de diffusion : Didier DEVILLERS Tél : 01 41 06 44 40. •
Ont collaboré à ce numéro : Michaël COIFFIER, Alain MILLY, Pascal GEILLE, Marco VEROCAÏ , Frédéric ROUSSEAU, Ho UTSUMIYA •
• Correspondants permanents : aux USA : Tommy FRANÇOIS, au Japon : Arnaud SAINT-MARTIN • Services abonnements métropole : Christophe BASSET au 01 41 06 44 46
Représente l'éditeur en Belgique : SOUMILLION PROMOTION, M. Jean-Philippe TONDEUR, 9 Av. Van Kalkenlaan, 1070 BRUXELLES - Tél : 02.555.02.22.

MEGA FORCE est un magazine totalement indépendant des constructeurs de consoles SEGA, SONY et NINTENDO. MEGA PRESSE et MEGA FORCE ne sont ni cautionnés ni affiliés, et ce d'aucune manière que ce soit, ni aux constructeurs de consoles ni aux éditeurs de jeux vidéo. Tous les produits désignés dans le magazine sont des produits déposés par leurs propriétaires et marques respectifs.

NOUS ON

COMME TOUJOURS, VOUS AVEZ DES TONNES DE QUESTIONS, DE DEMANDES, DE MISSIVES. DANS LE LOT, IL N'EST PAS TOUJOURS SIMPLE D'EN FAIRE LE TRI. POURTANT CETTE MISSION, NOUS L'AVONS ACCOMPLIE AVEC BRIO ET AVONS SÉLECTIONNÉ UNE DIZAINE DE LETTRES. POURQUOI TOMB RAIDER 2 NE SORT PAS SUR SATURN ? QUAND SORTIRA LA DURAL ? STREETS OF RAGE SORTIRA-T-IL SUR SATURN, ETC. BREF, LES MÉNINGES, VOUS VOUS LES TRITUREZ DANS TOUS LES SENS ET NOUS, ON AIME BIEN ÇA !

SCHMÜRTZ

POUR NOUS ÉCRIRE :

MEGAFORCE-COURRIER DES LECTEURS
6, BD DU GÉNÉRAL-LECLERC
92115 CLICHY CEDEX

CHER SCHMÜRTZ JE TE SALUE

Avant le rituel questionnaire, je souhaite te dire ô combien j'apprécie ton magazine, superbement présenté et très bien écrit. Tout est presque parfait, sauf, peut-être, que la solution de sortir un numéro tous les deux mois ne me paraît pas la meilleure. Mais il est vrai que l'actualité Sega n'est pas particulièrement débordante ces temps-ci. Voici donc mes questions :

1) À combien d'unités s'élève le parc de la Saturn en France ?

Le nombre de Saturn en France doit actuellement être de l'ordre de 150 000. Environ, et pour l'instant, car avec l'approche de Noël, Sega espère bien faire grossir conséquemment ce chiffre.

2) Je trouve incompréhensible de la part d'Eidos de ne sortir Tomb Raider 2 que sur PlayStation, sachant que le premier avait réalisé les meilleures ventes Saturn à Noël dernier (je crois dans les 300 000 exemplaires). Qu'en penses-tu ?

Pas de panique, vieux ! T'emballe pas. Eidos n'y est pour rien dans cette décision. Enfin, «pour rien», peut-être pas totalement, mais il faut savoir que c'est Sony qui a décidé de se réserver l'exclusivité du jeu pour sa PlayStation, ne laissant aucune chance ni à Sega, ni à Eidos de pouvoir faire autrement. En gros, ils ont payé, quoi. En outre, ton chiffre de 300 000 ne correspond certainement pas au seul support Saturn, sinon ça voudrait dire que chaque possesseur de Saturn a acheté 2,5 Tomb Raider l'année dernière, ce qui paraît étonnant. Cela n'enlève rien au fait que ce premier volet avait effectivement fait un carton, toutes plates-formes confondues.

3) Soyons réalistes : la Saturn est une bonne console mais elle n'a pas rencontré un grand succès. Penses-tu qu'il y ait un avenir à long terme pour cette console.

Cela n'engage que moi, mais je pense que la Saturn, comme la PlayStation et toutes les consoles sorties ces trois dernières années, n'a plus d'avenir à long terme. Désormais, on entre dans une nouvelle ère qui ressemble à celle des PCs et des consoles 64 bits et plus. La course à la technologie fait que tout va très vite, que les consoles sont vite dépassées et qu'elles vont se succéder les unes aux autres. Sega prépare déjà d'autres projets, comme la Dural qui sera elle-même obsolète un jour ou l'autre.

4) Dernière question, Resident Evil 2 sortira-t-il en même temps que la version PlayStation ?

Non, on peut même dire qu'il ne sortira pas sur Saturn, ou alors pas de si tôt.

Voilà, je vous écris pour la première fois afin d'avoir des réponses, mais aussi pour vous remercier de rester fidèle à Sega. C'est beaucoup d'efforts car ce n'est certainement pas un marché très rentable, même s'il n'y a pas de concurrence. Encore merci.

Christophe Pujaut (30).

AAAAAAAHHHHHH SCHMÜRTZ ! (MINCE, J'EN AI MIS PARTOUT)

J'écris pour pousser un coup de gueule contre les éditeurs qui, je trouve, délaissent la Saturn au profit de sa concurrente directe, pour des raisons purement économiques en plus.

Dis donc, tu viens de me mettre la puce à l'oreille là... Si ça se trouve, ils font ça juste pour le blé.

Ils ne nous servent que des conversions. Très peu de jeux, hormis ceux de Sega, sortent sur notre machine et sont ensuite convertis sur PlayStation. Bah, de toutes façons, leurs jeux sont pourris (on se console comme on peut). Et puis, comme dit Mickael (cf : courrier des lecteurs du n° 59), nous, on s'éclate sur Sega Rally pendant qu'eux s'emmerdent sur V- Rally, Ridge Racer ou Rage Racer (plus nul, tu meurs).

Cela dit, ce n'est pas pour ça que je t'écris. Ma requête est la suivante : je demande à Bad Brain de revenir nous défendre, nous, pauvres joueurs naïfs et innocents, des vilains éditeurs aux dents acérées et aux sourires d'anges (faux, bien sûr) qui veulent nous vendre leurs daubes merdissimales. Aaaahhh, que tes articles pimentés d'insultes hilarantes me manquent. C'est pourquoi je demande à tout le monde de m'aider à faire revenir Bad Brain.

En ce qui concerne Bad Brain, la dernière fois que je lui ai parlé, il avait d'autres soucis en tête et en prime, il m'a confié qu'il pensait que maintenant vous étiez assez grands et mûrs pour vous défendre tout seuls.

Pas de signature.

AVÉ O SCHMÜRTZ !

J'ai une Saturn (eh oui, on commence tous comme ça) et j'ai quelques questions à te poser :

1) Quel est le meilleur jeu entre Sim

aime bien ça !

City 2000 et Theme Park ?
Voilà une question qui a soulevé une petite polémique à la rédaction. Pour ma part, je serais tenté de te dire que Sim City est bien meilleur, car plus riche et plus mûr. Mais en fait, en posant la question à mes collègues, j'ai été étonné de voir que tous n'étaient pas d'accord avec moi (les salauds). Sim City 2000 est ressenti comme trop compliqué et austère et d'aucuns lui préfèrent Theme Park, plus facile d'accès et surtout plus fun, dans les idées comme dans les graphismes. Moi, je trouve ça carrément naze et trop gamin. Voilà comme ça, t'es bien avancé. Cela dit, tu peux te faire une idée toi-même entre un titre un peu gamin, mais simple, et un autre plus complexe, plus riche mais aussi plus sérieux.
2) Pourquoi Sega ne veut pas commercialiser le Netlink et quand aura-t-on le clavier et le lecteur de disquettes ?
Ce n'est pas Sega qui ne veut pas commercialiser son Netlink puisqu'ils l'ont fait au Japon et aux États-Unis. Le problème (officiellement), c'est qu'il y aurait incompatibilité technique en Europe. Je pense qu'il faudrait plutôt regarder du côté de la rentabilité d'un marché européen un peu faiblard et moyennement intéressant pour Sega. Peu de consoles chez nous et encore moins de gens qui seraient susceptibles d'être intéressés par cette possibilité, et France Télécom (pour ce qui est de notre beau pays) qui ne veut pas démocratiser Internet (aux États-Unis, les communications par le Net sont à un prix dérisoire, par exemple). Bref, il y a une raison officielle, mais celle d'un profit pas assez conséquent par rapport au coût de lancement d'une telle opération serait tout de même plus envisageable. De toute façon et quelle que soit la raison, on n'est pas près de voir ni clavier, ni disquette, ni souris branchée à notre Saturn européenne.

Rémi Baudat, le Segamaniaque devant l'Éternel.

SALUT MON POTE !

J'aimerais avoir un peu plus de renseignements au sujet de la nouvelle console de Sega (alias la Dural). J'aimerais aussi que tu me conseilles. Voilà mes questions :
1) Je sais que la Dural disposera de la Power VR2. Vaut-elle une carte 3DFX ?
Sega a effectivement opté pour la Power VR2 après avoir choisi la 3DFX. Un changement de cap inattendu, puisque la 3DFX reste la meilleure carte accélératrice 3D du marché actuel. Reste maintenant à savoir comment sera utilisée et optimisée la Power VR2 pour la console. Autre détail qui entre certainement en ligne de compte, et auquel on n'a pas accès : les conditions financières de cette association. Si Sega a choisi de travailler avec la Power VR2, c'est certainement qu'elle y trouve son intérêt.
2) Sais-tu quel sera le support de la 64 bits : CD, cartouche, DVD ? (mon Dieu, faites que ce soit le DVD).
Actuellement, ce que l'on sait au sujet du support de la future 64 bits de Sega, c'est qu'il devrait s'agir du CD. Un CD classique pouvant contenir un peu plus de 600 M° de données, mais il semblerait également que la console pourrait recevoir des CD spéciaux (qu'elle sera la seule à pouvoir lire) dont la contenance avoisinerait 1 giga octets.
3) As-tu plus de précisions sur sa date de sortie ?
Pas vraiment de précision supplémentaire. On reste toujours dans le même ordre d'idées, c'est-à-dire vers la fin 98, soit plutôt vers mi-99.
4) Lavera-t-elle l'échec de la Saturn ?
Et d'une, la Saturn n'a essuyé aucun échec. Et pour répondre à ta question, on ne peut qu'espérer que la Dural lave l'éch..., pardon, lave la réussite de la Saturn. En tous cas, si Sega tient ses promesses, que les jeux suivent (ce qui devrait être le cas puisque les conversions de l'Arcade seront facilitées grâce aux capacités de la machine couplées au potentiel d'une carte 3D), et que le prix ne soit pas trop dissuasif, il n'y a pas de raisons pour que la Dural ne rencontre pas un gros succès. Ça fait beaucoup de «si» et de «peut-être» mais bon, on peut rester confiants quand même...
5) J'ai une Saturn avec huit jeux et six CD démo. Vaut-il mieux tout vendre maintenant ou attendre ? Si je vends maintenant, j'ai encore une chance de trouver un acheteur.
Épineux ! Tellement épineux que je ne vais pas trop m'impliquer pour te répondre. Aussi, vais-je te donner quelques éléments pour que ta décision ne dépende que de toi. Sache qu'en ce moment, sur le marché de l'occasion, on trouve dans certaines boutiques, des Saturn d'occasion qui se revendent aux environs de 450 F. On imagine donc que les vendeurs l'ont rachetée dans les 300 balles pour la revendre à ce prix-là. Alors, si tu trouves un pigeon pour te la reprendre plus de 1000 F, ça vaut le coup, mais bon, à ta place, je ne serais pas fier. Ne vaudrait-il finalement pas mieux la garder et continuer de s'éclater sur les titres à venir, étant donné qu'en ce moment, il y a de la bonne came avec des Duke Nukem, Touring Car, Resident Evil, Dragon Force, Shining The Holy Ark, Croc, Last Bronx, Fighting Force ou encore World Wide Soccer 98. Ça fait encore pas mal de bons jeux à venir, mais bon, après ça, on ne peut plus jurer de rien, alors à toi de voir...
En te remerciant de répondre à mes questions. Longue vie à vous.

Nicolas Faffe, Montataire (60).

MORCEAUX CHOISIS

JE SUIS FAN DE DRAGON BALL Z ET JE VOUDRAIS SAVOIR SI, APRES LA «LÉGENDE» RATÉE, IL Y AURA UN AUTRE ÉPISODE POUR NOEL, GENRE DBGT ?

JÉROME, ÉLANCOURT (78).

Apparemment, rien n'est prévu de ce côté-là pour l'instant.

QUAND WORLD WIDE SOCCER 98 ET JURASSIC PARK 2 SERONT DISPONIBLES ?

ENCORE JÉROME, ÉLANCOURT (78).

WWS 98 est testé dans ce numéro et est prévu pour novembre. Idem pour Lost World.

FAN AUSSI DE DIE HARD TRILOGY ET DE DIE HARD ARCADE, JE VOUDRAIS SAVOIR S'IL Y AURA UNE SUITE À CES JEUX.

TOUJOURS JÉROME, ÉLANCOURT (78).

Pas de Die Hard à l'horizon. Faudra se contenter de ce qu'il y a.

À QUAND UN JEU DE SURF DES NEIGES ET DE JETSKI SUR SATURN ?

LAURENT, STRASBOURG.

Pour le surf des neiges, la Saturn dispose déjà de Zap Snowboarding Trix ! qui est un titre dans l'esprit de Cool Boarders que l'on trouve sur PlayStation. Pour le jetski, désolé, rien de prévu.

DE LA MEME FAÇON QUE SHINOBI EST PASSÉ DE LA MEGADRIVE À LA SATURN, VERRA-T-ON UN STREET OF RAGE SUR NOTRE 32 BITS ?

KIMBERLEY, LIMOGES.

Pas de Streets of Rage sur Saturn. En revanche, Fighting Force, le jeu d'Eidos, est sur le point de sortir. Il s'agit, mais est-il besoin de le rappeler, d'un Beat'Em All en 3D qui se rapproche de ce qu'aurait pu être un Streets of Rage tridimensionnel.

SCUD RACE SUR SATURN ?

LUCAS, LE RAINCY (93).

Des bruits courent à ce sujet, donc Scud Race sur Saturn, c'est possible. Mais on va quand même attendre avant d'être affirmatifs.

EN DIRECT DE TOKYO

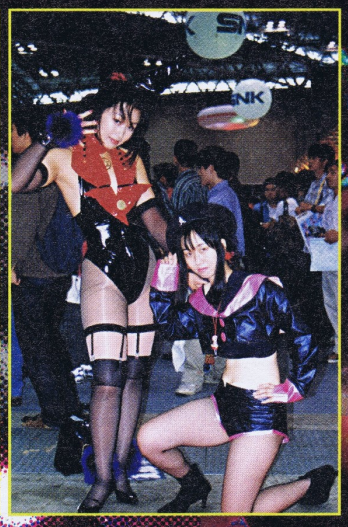
AM SHOW '97

ARUNO

sega, seigneur

Au royaume des salles de jeu, la firme d'Haneda règne sans partage depuis des années. Autrefois, il y avait les légendaires Shinobi, After Burner, Out Run, Golden Axe, ou Super Monaco GP. Avec des délais records, et avec une classe unique, les programmeurs de Sega en ont fait des hits pour la Mega Drive. Ces titres sont tellement bons que nombreux d'entre nous y jouent encore aujourd'hui. Mais l'époque a changé, les jeux d'Arcade ont atteint une qualité inouïe, et pour les adapter parfaitement sur consoles, Sega a changé de planète, et nous a transportés sur Saturn. DecAthlete, Virtual On, les Virtua Fighter, Sega Rally (et les autres), c'était pour la première vague de conversions royales. À l'aube de son troisième anniversaire (au Japon), notre sacrée bécane s'apprête à recevoir les plus beaux titres d'Arcade jamais créés. Présentés lors du dernier AM Show de Tokyo, les 20 et 21 septembre dernier, les nouveaux jeux d'Arcade de Sega rayonnaient au-dessus de ceux d'une concurrence pourtant féroce. Certains sont prêts, les autres le seront bientôt, mais tous envahiront nos salles d'Arcade au cours des prochains mois. Découvrez-les sans exception ni retenue, parce que certains d'entre eux pourraient s'imposer comme des incontournables dans votre logithèque. La vie est belle dans le monde merveilleux de Sega, et c'est tant mieux pour nous les Sega-fans !

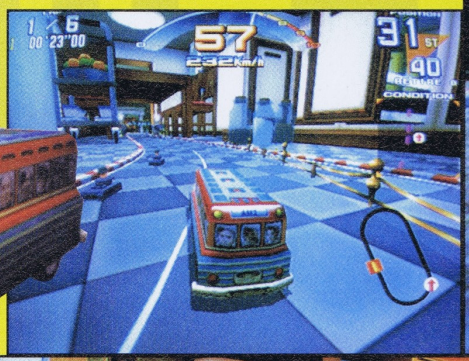
de l'arcade

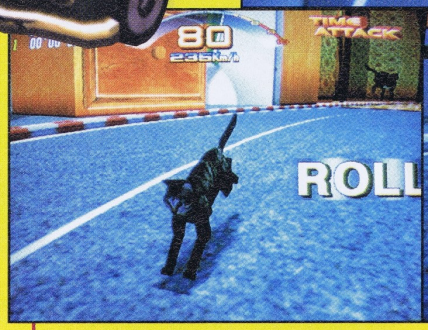


Scud Race Plus

ÉDITEUR : SEGA

À l'instar du dessin animé Toy Story, vous vous retrouvez dans un monde où tout est gigantesque : les meubles, chaises, tables, les quilles de bowling, les jouets... Sega nous offre nos rêves de gosses, mais façon 100 % interactifs ! Au choix un bus, un tank, une voiture-roquette, et un chat ! Votre sélection faite, place au délire : sur le circuit en ovale de la maison, vous foncez comme un fou dans les couloirs, traversez à la vitesse de la lumière, tout en évitant la souris géante ou les objets qui traînent. Réalisée sur le «Model 3», cette course unique, qui s'ajoute à celle de Scud Race en mode Miroir, est la plus belle qu'il nous ait été permis de voir à ce jour en Arcade ! Imaginez un véritable dessin animé de bagnoles en images de synthèse, dans lequel VOUS êtes le pilote. Lorsque vous aurez essayé de jouer avec le chat, dont les mouvements impressionnent autant qu'ils rendent malade, vous aurez compris pourquoi ce jeu de l'AM#2 est LE plus fort, et LE plus éblouissant. L'adaptation sur Saturn n'est pas à l'ordre du jour, et c'est bien dommage, mais qui sait !... Scud Race était déjà la simulation automobile du moment, à la fois la plus belle et la plus speedante. Avec Scud Race Plus, et cette toute nouvelle partie destinée aux grands enfants, elle devient également la plus délirante !





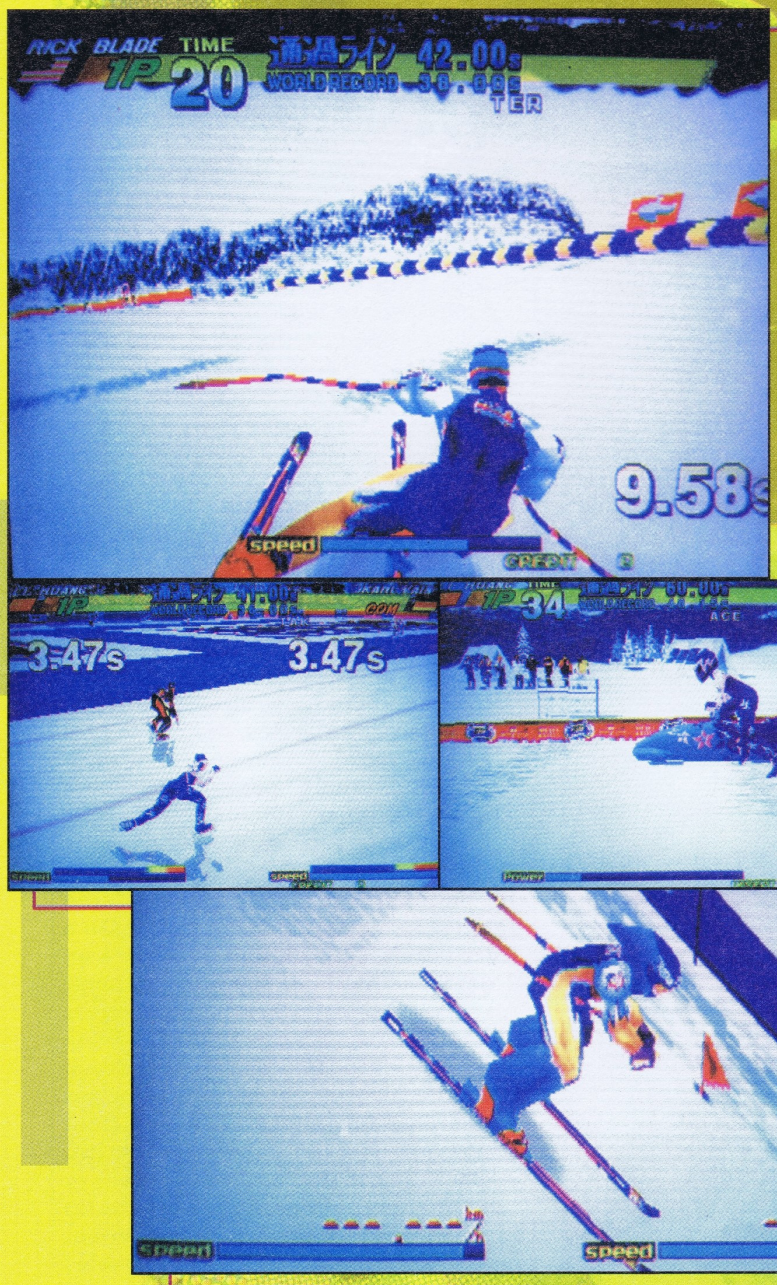
Get Bass

ÉDITEUR : SEGA

Le poisson, c'est bon. Et le poisson «polygonisé», c'est excellent ! La preuve, avec cette simulation de pêche à la ligne, comme seuls nos amis nippons pouvaient en réaliser. Tout y est : la canne, le moulinet, et les bouffeurs d'asticots. Mais le plus fort, c'est le côté technique de la chose. Vous avez vu ces graphismes ? Et je ne vous parle même pas de l'animation, réaliste à en mourir ! Le secret de cette performance visuelle : la carte sur laquelle tourne Get Bass. Tout comme Virtua Fighter 3, il tire sa substance du surpuissant «Model 3». Dans la même série, à quand la simu' de sieste sur hamac en 3D façon «Model 3» ?

Winter Heat

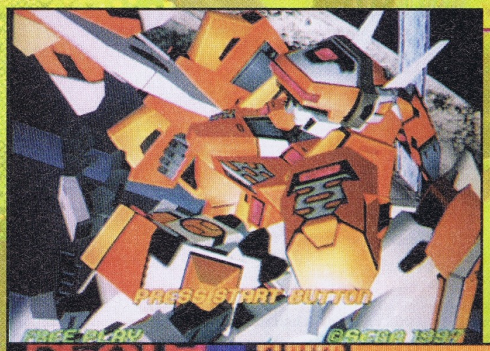
ÉDITEUR : SEGA



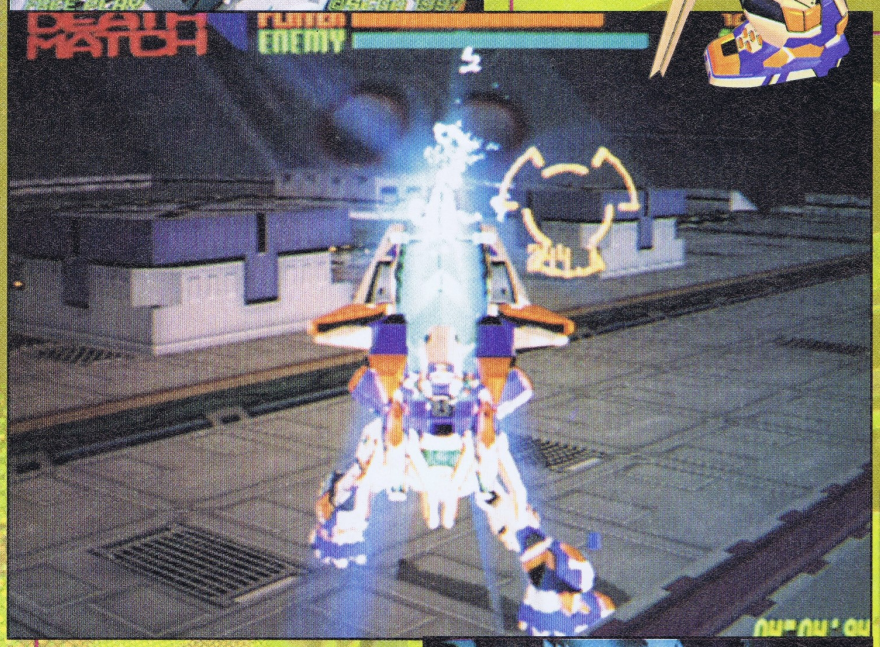
Huit compétitions (du saut à ski, slalom, patinage de vitesse, etc.), huit athlètes, huit nations (dont notre beau pays !), une compétition contre l'ordinateur ainsi qu'un challenge à deux joueurs, voilà pour le contenu de Winter Heat. Annoncé pour cet automne, ce jeu est la suite d'une des meilleures simulations sportives multi-épreuve de l'histoire, en Arcade et sur Saturn. Je veux, bien sûr, parler de DecAthlete. L'AM#3 de Sega remet donc ça, mais à la sauce sapins et poudreuse cette fois. La maniabilité se limite à défoncer les boutons de la borne, certes, mais de façon étudiée et avec un timing irréprochable. À l'instar du premier DecAthlete, le rendu visuel éblouit par sa beauté. Graphismes et animations atteignent des sommets. Une fois de plus, c'est la carte ST-V, architecturée de façon très similaire à la Saturn, qui a été utilisée. Annoncé en Arcade pour cet automne au Japon, Winter Heat ne devrait donc pas tarder à pointer le bout de ses skis sur nos consoles !

Virtual-On Oratorio Tangram

ÉDITEUR : SEGA



Parmi toutes les merveilles de Sega, celle-ci était la reine incontestée. Le premier volet de ce jeu de baston à l'ambiance robotisée, vous le connaissez tous. Sur Saturn notamment, il en a rendu fou plus d'un, avec son action intense et sa «robustissime» réalisation. Voici donc sa suite, et accrochez-vous bien, car LE jeu du salon était là ! Action, baston, Shoot'Em-Up, ambiance futuriste à l'extrême et robots... La recette de base reste la même. En revanche, tout le reste a changé, s'est métamorphosé, a gagné en puissance, en ampleur, et en beauté surtout. Pour avoir essayé la préversion exposée sur le salon, nous pouvons vous l'affirmer, comme nous, vous allez mourir de plaisir ! Les super guerriers de métal sont de retour, plus émouvants et plus forts que jamais. Cependant, cette suite n'a pas été baptisée Virtual-On 2. D'après ses créateurs, la célèbre branche «AM#3» de Sega, les changements sont trop nombreux et radicaux pour que l'on puisse dire que Oratorio Tangram est simplement le deuxième volet de Virtual-On. Changement de design pour les robots, plus séduisants et typés, douze personnages sélectionnables, des aires de combat sensiblement élargies, des coups plus complexes, des nouveautés, des systèmes inédits, pas de doute, on a changé de dimension. Incroyablement plus beau, plus recherché dans ses décors et effets spéciaux, Oratorio Tangram est réalisé sur le système «Model 3», et cela veut tout dire. On a totalement l'impression de jouer à un dessin animé en images de synthèse, on admire les décors, les guerriers, les effets spéciaux, on rêve, et on cartonne l'adversaire avec un «plaisir» indescriptible. Le développement n'étant pas encore suffisamment avancé, on peut se préparer à voir débarquer un titre encore enrichi de nombreux détails et toujours plus impressionnant dans les prochains mois. Tout simplement incroyable !



Virtua Fighter 3 tb

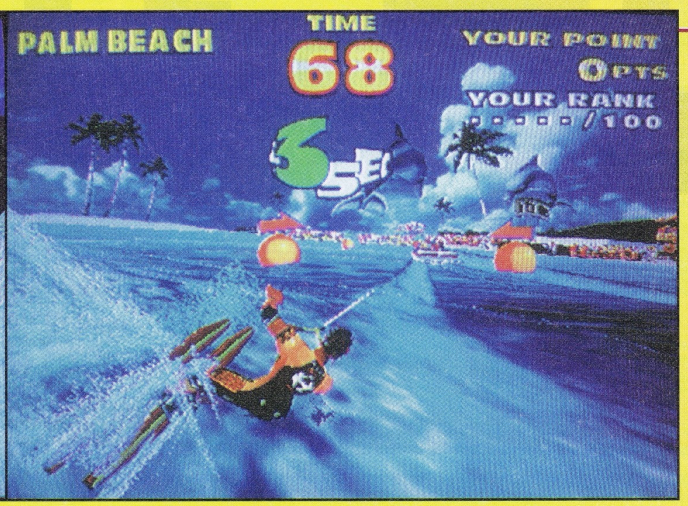
ÉDITEUR : SEGA

Un an après sa sortie, Virtua Fighter 3 reste le sommet des jeux de baston, que ce soit en beauté comme en gameplay. Alors que l'on attend de plus en plus impatiemment la version Saturn, Sega améliore la version Arcade, avec ce VF 3 tb. Pas de bouleversement, mais une modification intéressante symbolisée par les deux lettres «tb», qui veulent dire «team battle». Les matches en 3 contre 3, la baston par équipe, c'est ça le changement. Maintenant, plus de place pour les petits joueurs : soit vous maîtrisez correctement trois persos, soit vous vous faites exploser la tronche en moins de deux ! En outre, Sega a enrichi les coups, élargi la surface de deux niveaux (le métro et le chantier), ajouté un mode Replay au ralenti et prévu quatre angles de vue, modifiables par pression sur un bouton. Et sur Saturn, VF 3 ou VF 3 tb ? Le mystère reste impénétrable, mais la réponse est pour très bientôt !

Sega Water Ski

ÉDITEUR : SEGA

Dans la série simulations de sports nautiques, voici ce jeu de ski nautique en 3D mappée. Superbe réalisation technique, impression de vitesse, de fraîcheur, pas de problèmes, c'est du Sega. La sensation de glisse est excellente, et au final, ce titre réalisé sur la carte «Model 2» se révèle très bon. Au choix, quatre personnages, tirés par un hors-bord puissant et nerveux. La borne offre un contrôle très réaliste, et les sauts et autres figures sont faciles à réaliser. De «Easy» à «Hard», trois modes de Difficulté permettent de se faire la main progressivement. De toute évidence, un titre qui va faire des vagues !

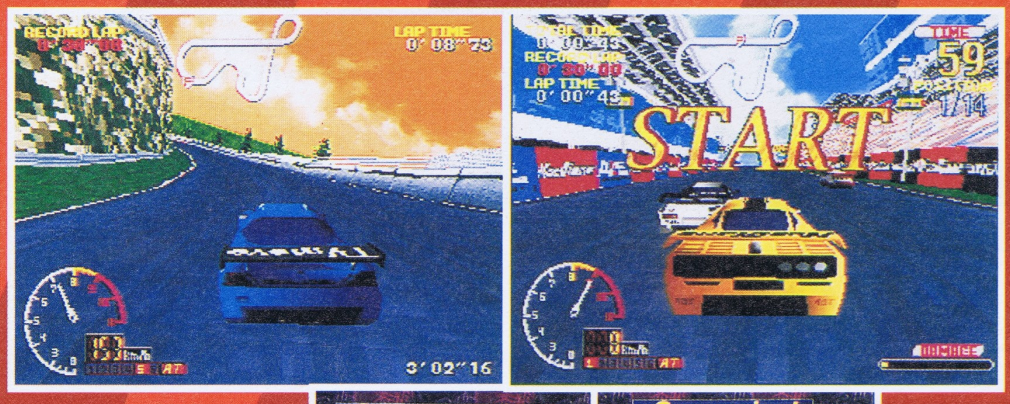


SEGA : LA QUALITÉ D'ABORD !

Si, en cette fin d'année, nous avons droit à une tripotée de jeux en test, les previews, elles, traînent un peu la patte, et peu de titres sont annoncés sur Saturn pour le début de l'année. Toutefois, au Japon, les éditeurs tiers font des miracles en proposant des jeux qui s'annoncent comme géniaux. J'en veux pour preuve Princess Crown, Burning Rangers et Shining Force 3. Bonne continuiture !

GT 24

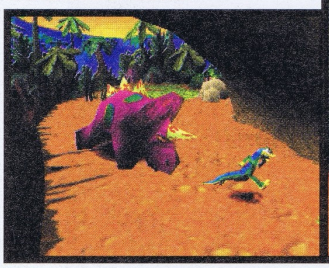
SATURN JAPONAISE • EDITEUR : JALECO • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE

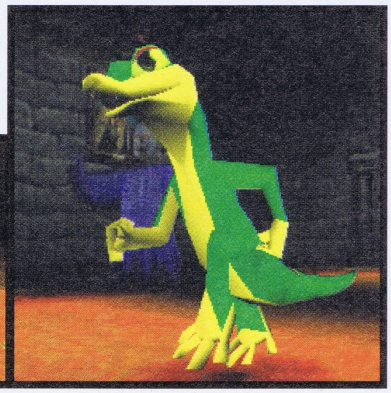


Venu tout droit du monde merveilleux de l'Arcade, ce titre de Jaleco est l'adaptation exacte de Super GT 24 h. Connu pour sa vitesse décoiffante et son ambiance très sport-prototype, il va réjouir tous les possesseurs de Saturn en mal de bolides sur circuit. Évidemment, avec cette conversion, nous ne sommes pas là pour rigoler : comme en Arcade, c'est de la 3D mappée à vitesse supersonique ! Si les décors semblent un peu simplistes graphiquement, c'est pour mieux privilégier la qualité de l'animation. Les engins sont, pour leur part, modélisés superbement, et le Mapping des six véhicules sélectionnables est très finement détaillé. Ces six courses aux tracés techniques remplis de dénivelés vous permettront de jouer de longues heures, accroché à votre pad' ou au volant de votre Saturn. Lors des collisions avec les concurrents, ou bien au cours de vos visites des bordures, vous verrez votre jauge de «damage» virer dangereusement au rouge. Ce sera le moment idéal pour faire un tour aux stands, et vous refaire une santé. Vous pourrez également reconfigurer entièrement votre véhicule avant les courses, option qui n'existait pas en Arcade. Prions donc pour que Jaleco continue de mitonner GT 24 jusqu'à sa sortie, pour en faire une simulation automobile des plus brûlantes. ●

GEX 2

PLAYSTATION - BMG





Gex, célèbre lézard héros de l'éponyme sorti d'abord sur 3DO puis sur Playstation, revient. Cette fois ci, le petit sprite est passé à la 3D dans un jeu dans la lignée d'un Croc. Zappeur fou, Gex fini par être happé par sa télé et se voit propulsé dans des mondes barjots et variés tels qu'un niveau horreur, un niveau spatial, etc. Bref, la télé américaine revisitée et caricaturée par Crystal Dynamics dans un jeu de plates-formes/action en 3D qui semble aussi prometteur qu'il est bien ficelé. **(Disponibilité : décembre)**

Cotton 2

ÉDITEUR : SUCCESS • MACHINE : SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE

Amateurs de shoot'em-up horizontaux infernaux, avec des tonnes d'ennemis qui se précipitent devant vous pour se faire griller, restez avec nous, car ce jeu va faire votre bonheur. Il y a déjà six ans, Success nous avait servis un excellent premier volet de ce titre en arcade et sur Super Famicom. Aujourd'hui, après une suite sortie récemment en arcade, cet éditeur nippon nous offre l'adaptation parfaite de ce même jeu, Cotton 2. Comme avant, l'action se déroule dans un monde de fantaisie aux décors originaux et, 32 bits oblige, très colorés. Vous incarnez des petites filles en jupe, faisant la loi sur leurs balais volants. Celles-ci étant au nombre de quatre, vous n'aurez que l'embarras du choix pour élire votre «shooteuse» de monstres. Originalité du soft, la possibilité de saisir des ennemis et de les balancer sur d'autres, ainsi qu'un système de combos particulièrement excitant. Le scrolling horizontal est excellent, complété d'un léger scrolling vertical pour élargir l'écran. En outre, il subit de sauvages accélérations dans certains niveaux. Bref, ça shoote et ça explose dans tous les sens dans un déluge de couleurs. Et en plus, Cotton 2 sera jouable à deux, avec la possibilité de se saisir du personnage de son partenaire pour le balancer sauvagement sur les adversaires ! ●

Cotton 2 est un Shoot'em Up à scrolling horizontal, assez classique.

Les options foisonneront à souhait.

Votre niveau d'armement pourra se bonifier avec votre avancée dans les niveaux.

Assez sombres, les décors sont cependant fins et détaillés.

Cette tornade vous en fera voir des vertes et des pas mûres. Attention, danger !

TÉLEX

DURAL 95

Le 7 septembre dernier, le quotidien économique japonais «Nihon Keizai Shimbun» annonçait l'association de Sega avec le géant américain du logiciel, Microsoft, courant octobre, en vue de la conception de la future console prévue pour 1999. Vu la puissance financière que représente Microsoft, ni une ni deux, le lendemain les cours de l'action Sega étaient à la hausse. Oh ! pas de beaucoup ! De 100 yen (5 F !), passant ainsi à 3650 yen, mais cela est un signe qui ne trompe pas... Les rumeurs allaient (et vont toujours) bon train : la future bombe de Sega sera-t-elle une 64 ou une 128 bits ? Sans donner plus de détails, des officiels de Sega ont annoncé que d'autres grands de l'électronique étaient de la partie, au premier rang desquels NEC et sa technologie Power VR, Hitachi pour le processeur central et Yamaha pour le son. Plus de détails dès que nous aurons des informations qui tiennent la route.

ÇA VA SAIGNER !

House of the Dead, le Virtua Cop version gore en Arcade de Sega, est annoncé sur Saturn. Le développement est à peine commencé, mais l'on peut d'ores et déjà espérer une version très proche de l'original. Il faut dire que la borne n'est pas une prouesse technique en soi et n'a rien de bien révolutionnaire par rapport à Virtua Cop 2, mais son déroulement à suspense la place loin devant. Maintenant, ce que l'on aimerait à Megaforce, c'est que le sang, qui coule à flots dans le jeu, soit de couleur rouge et non plus verte ou violette comme on peut le voir d'habitude. L'autre adaptation sur Saturn, qui risque de faire couler beaucoup d'encre (à défaut de sang d'un beau rouge vif), est celle du fabuleux Lost World en Arcade. Là, à mon humble avis, cela va être une autre paire de manches !

L'IDOLE DES JAUNES

Connaissez-vous les idoles Otaku ? Il s'agit de jeunes et jolies jeunes filles qui poussent la vocalise et sont de véritables pop stars au Japon. Aussi pétillantes qu'une bouteille de Moët (ou de Lanson ?) et sapées comme des poupées Barbie des années 60, elles sont l'objet d'un véritable culte de la part des adolescents nippons. Amuro Namie, la plus populaire d'entre elles, est l'héroïne du dernier produit en date made in Sega : Digital Dance Mix, un nom qui fait jeune pour un jeu qui s'adresse en priorité aux jeunes ! Développé par l'équipe d'AM2 (Virtua Fighter 2), ce jeu bénéficie également du concours de Tetsuya Komuro, le grand producteur japonais du moment. Tetsuya n'en est d'ailleurs pas à son coup d'essai puisqu'il figure également au générique de Virus, toujours sur Saturn, le jeu d'aventure événement d'Hudson et de Sega. Apparemment, un nouveau genre est né puisqu'une suite est prévue. Intitulée DJ Wars, elle permettra au joueur de mixer et de scratcher sur les tubes d'Amuro Namie et du groupe Globe, dont fait partie Tetsuya Komuro.

08 36 68 05 04 - BLOQUÉ DANS UN JEU ? - 2,23 F/mn

Princess

EDITEUR : ATLUS • MACHINE : SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : HIVER 97-98

Réalisé par Atlus en collaboration avec Sega, ce titre est une superproduction comme on en voit trop peu sur Saturn. D'ailleurs, dans le genre action/RPG, il semble bien que ce titre se situe au niveau des meilleures productions sur console. Bon, nous n'allons pas vendre à midi la peau de l'ours que l'on tuera à quatorze heures, mais tout de même, ça impressionne déjà : un principe de jeu d'aventure (conversations, objets à retrouver, évolution des pouvoirs des personnages...), une ambiance d'Heroïc Fantasy pure souche, et des combats représentés en 2D, tout comme dans un jeu de baston à la SF2. Pour couronner le tout, Atlus et Sega nous mijotent une réalisation réellement renversante, dotée de graphismes 2D d'une beauté hallucinante, des sprites gigantesques, des animations magnifiques, et une tonne d'effets spéciaux grandioses. Le scénario vous fera incarner Gradorielle, jeune princesse vengeresse, qui tente de rétablir l'ordre dans un royaume ravagé par la sorcellerie du roi Vôglod et ses sbires. Pas très original, certes, mais c'est tellement impressionnant et captivant que, pad en main, on en pleure de bonheur. Allez Saturniens, riez bien, car ce hit en devenir est pour vous, et sûrement pas pour la concurrence. Quant à une éventuelle version européenne, il faudra d'abord attendre la sortie de Princess Crown au Japon dans quelques mois pour en savoir plus. ●

Les graphismes sont à pleurer de bonheur.

L'originalité de ce titre, c'est aussi la partie RPG.

Certaines rencontres seront pour le moins inattendues !

IZNOGOUD

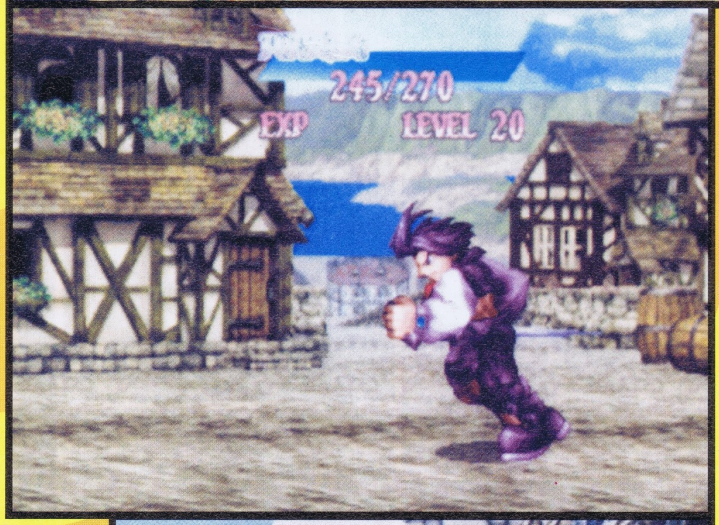
PLAYSTATION - MICROIDS

Iznogoud est un jeu de plates-formes en 2D dans la plus pure tradition du genre. Inspiré de la BD créée par Tabary (qui a participé au projet), vous y incarnerez le célèbre vizir qui veut devenir calife à la place du calife. Le petit sprite évolue dans des décors touffus et hauts en couleur travaillés de façon originale, puisqu'ils ont d'abord été dessinés à la gouache avant d'être retouchés sur ordinateur. Des décors qui vous emmènent d'une forêt tropicale, dans laquelle le héros a été miniaturisé, à la lune. Un long périple dans un genre qui, même s'il tend un peu à tomber en désuétude, fait toujours plaisir à revoir.
(Disponibilité : novembre)

3615 SOS CONSOLES - DES ASTUCES, QUI N'EN VEUT ? - 1,29 F/mn

Crown

Un univers fabuleux vous attend à chaque nouvel écran.



Plus vous combattez, plus vous devenez puissant.

TÉLEX

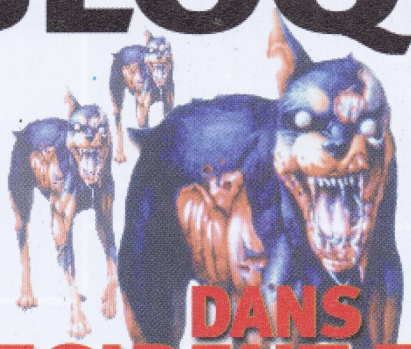
VERBATIM

Kats Sato, le boss de Sega Europe, dont les talents de programmeur nous ont valu des titres comme Golden Axe, Outrunners ou Clockwork Knights, s'est récemment expliqué dans les colonnes d'un confrère japonais sur les raisons qui ont poussé Sega à confier le développement de Sonic R aux Anglais de Travellers Tales plutôt qu'à Sonic Team, comme on aurait pu s'y attendre. Toujours à propos de ce jeu, Sato précise : «Nous pensions qu'il était temps pour Sega de produire un jeu de course sur Saturn ne provenant pas des salles d'Arcade. Sega a choisi les Travellers Tales parce qu'ils ont déjà effectué une excellente version de Sonic 3D sur Megadrive, et que leur Toy Story sur la même machine était excellent. Ce qui est drôle, c'est que j'avais été inspiré par Mickey Mania sur PlayStation et Super Nintendo quand j'ai créé Clockwork Knight. Or, il s'avère que c'est John Burton de Travellers Tales qui avait développé ce jeu. Plus tard, il m'a avoué s'être lui-même inspiré de Clockwork Knight pour son Toy Story sur Megadrive ! Cet homme était fait pour travailler avec nous.» Entre plagieurs, on se comprend !

QUI CROIRE ?

Selon des rumeurs provenant du milieu de la distribution, Capcom arrêterait la Saturn aux États-Unis pour se consacrer uniquement à la PlayStation. La conséquence directe serait donc le report, pour une durée indéterminée, de tous leurs titres prévus sur Saturn. Cependant, les dirigeants américains de Capcom ont affirmé que les titres comme Megaman X4 et Marvel Super Heroes sortiraient sous peu comme prévu. Les dernières cartouches ?

BLOQUÉ



DANS RESIDENT EVIL ?

TAPEZ 3615 SOS CONSOLES OU APPELEZ LE 08 36 68 05 04

3615 : 1,29 F/MN • 3668 : 2,23 F/MN

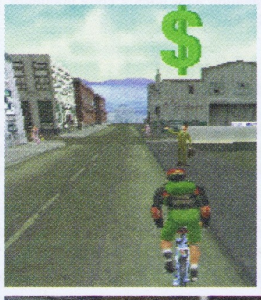
3615 SOS CONSOLES - LES MEILLEURES SOLUCES - 1,29 F/mn

Courrier Crisis

MACHINE : SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : BMG INTERACTIVE DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE

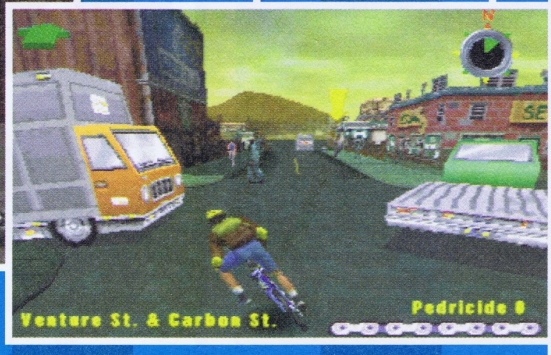
Du Paper Boy de l'époque à Courrier Crisis, une bonne demi-douzaine d'années s'est écoulée, et cela se voit ! Courrier Crisis n'a plus grand-chose à voir... Coursier de votre état, vous voilà sur la selle de votre vélo dans les rues de cinq villes américaines, paré à distribuer votre lot de paquets quotidien. Pour ce faire, des flèches vous indiqueront le destinataire. Si, à vue de nez, Courrier Crisis semble relativement simple, détrompez-vous, il s'annonce comme redoutable car les obstacles qui joncheront votre parcours seront autant d'embûches qui vous empêcheront de rouler en rond. Tout l'art consiste alors à les éviter tout en découvrant les parcours et leurs raccourcis pour perdre un minimum de temps. Les cinq niveaux proposés sont de véritables jungles urbaines où les chauffards sont légion. Camion, taxi, voiture, van, moto, tout est bon pour vous faire passer un mauvais quart d'heure. Outre les piétons, cent-soixante objets seront systématiquement présents dans chaque ville. Difficile dans de telles conditions de manœuvrer son vélo avec vaillance et confiance. Enfin, à la longue, tout s'acquiert et Roi de la pédale vous deviendrez. Roi de la pédale et du punch car ici, à l'instar de Road Rash, il sera tout à fait possible de refiler deux à trois coups de pied ou de poing à des passants qui n'en demandaient pas tant. Un jeu à voir sur Saturn et qui pourrait bien être une bonne surprise. Affaire à suivre... ●

Parfois, il est amusant de savoir que l'on peut casser la gueule aux piétons.

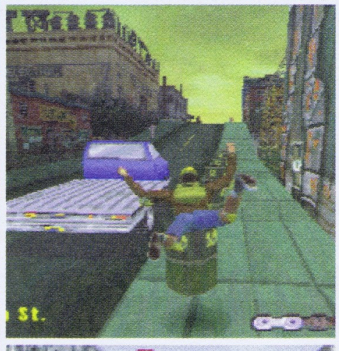


Les scènes cinématiques sont superbes.

Le camion ! Il faut éviter le camion !



Une poubelle qui traîne, et boum vous voilà les quatre fers en l'air.



Il sera également possible de réaliser quelques figures de style.

TÉLEX

TOUT VA TRES BIEN MADAME LA MARQUISE

Hideki Okamura, le patron de la branche Saturn Consumer Business de Sega, a tenu à rassurer les possesseurs de Saturn quant à l'annonce du développement de la nouvelle console Dural. Son argument : il s'agit d'un processus normal dans la marche d'une entreprise telle que Sega. Je le cite : «Quand la Saturn est sortie, notre groupe de recherche et de développement s'est mis au travail sur une prochaine console, exactement comme cela avait été le cas quand la Megadrive avait été mise en vente.» À propos des rumeurs sur un processeur 128 bits, il a continué : «Certains ont déjà deviné que nous allions travailler avec Hitachi pour le processeur principal, mais rien n'a encore été décidé. Il est possible que d'autres sociétés travaillent sur les composants de cette console. Ainsi, rien n'a encore été clairement conclu en ce qui concerne la puissance du processeur principal, 64 ou 128 bits.» Au sujet de la collaboration de Microsoft, Okamura déclare : «Il y a une alliance avec Microsoft en ce qui concerne la Saturn, et évidemment à propos de recherches sur de futurs produits en commun. Mais, à propos de Microsoft, c'est surtout le marché de la Saturn qui nous intéresse.» Tiens tiens, comme c'est curieux ! Il ne nous reste plus qu'à distinguer l'info de l'intox dans tout cela car le but de son intervention, il ne faut pas l'oublier, était de rassurer les joueurs sur le sort de leur 32 bits...

TOMB RAIDER 2

PLAYSTATION - EIDOS

Pour la Playstation, cet hiver sera placé sous le signe des «sequels». La plus célèbre et la plus attendue est bien entendu Tomb Raider 2 uniquement dispo sur Playstation puisque Sony s'est accaparé l'exclusivité à grands coups de dollars. Lara revient donc, plus belle et plus volontaire que jamais dans des aventures plus remuantes que la première fois. Cette fois-ci, son voyage l'emmène du Tibet à Venise, en passant par la muraille de Chine. Une suite qui ressemble beaucoup à la première mouture avec de légères améliorations et quelques petites nouveautés.
(Disponibilité : décembre)

C'EST NOËL

MEGA FORCE VOUS PROPOSE

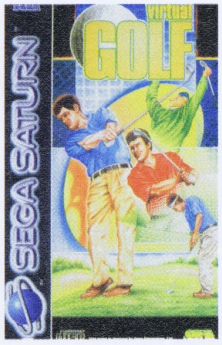
6 (SIX) JEUX SATURN

499F* AU LIEU DE ~~294F~~

OU 99F* LE JEU AU LIEU DE ~~349F~~

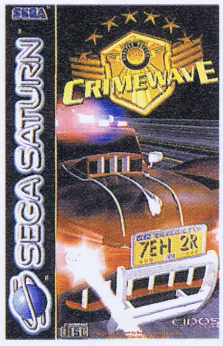
OLYMPIC SOCCER

SHELLSHOCK



VIRTUAL GOLF

BLAM!MACHINE-HEAD



CRIME WAVE

HULK 2

* + FRAIS DE PORT ET EMBALLAGE

BON DE COMMANDE À RENVOYER À MEGAFORCE - 6 BD DU GÉNÉRAL LECLERC 92115 CLICHY CEDEX
accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de MEGA FORCE

JEUX	QTÉ	PRIX	ENVOI EN RECOMMANDÉ COLISSIMO + TOTAL PORT	TOTAL
BLAM! MACHINEHEAD		99F	+ 39F	
OLYMPIC SOCCER		99F	+ 39F	
SHELLSHOCK		99F	+ 39F	
VIRTUAL GOLF		99F	+ 39F	
CRIME WAVE		99F	+ 39F	
HULK 2		99F	+ 39F	
LES 6 JEUX		499F	+ 59F	

TOTAL

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

TEL

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31/12/1997. POUR LA FRANCE METROPOLITAINE UNIQUEMENT.
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

08 36 68 05 04 - UN MAX D'ASTUCES - 2,23 F/mn

Shining Fo

MACHINE : SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE AU JAPON

SATURNIENS, SATURNIENNES ! EN TANT QUE SEGA-FANS, VOUS ETES LES MIEUX PLACÉS POUR SAVOIR QUE LA FIRME DU HÉRISSON BLEU ADORE LES SAGAS. LA RECETTE EST BIEN SIMPLE : AU DÉPART, UN MÉGA HIT QUI FAIT BAVER TOUT LE MONDE ET RÉALISE DES RECORDS DE VENTES. PUIS, UNE SUITE, ENCORE PLUS BELLE, ENCORE PLUS FOLLE. ENFIN, UN TROISIEME ÉPISODE QUI ENFONCE TOUS LES AUTRES ET APPORTE AUX JOUEURS LES ULTIMES AMÉLIORATIONS, LES PLUS BRILLANTES IDÉES ET LES PLUS JUDICIEUSES MODIFICATIONS. QUE CE SOIT POUR LES PHANTASY STAR, SONIC, VIRTUA FIGHTER ET LES AUTRES, LA DÉMARCHE EST TOUJOURS LA MEME. ET PUIS, ET PUIS CE COLOSSE PARMI LES COLOSSES. L'UN DES PLUS FORMIDABLES JEUX DE ROLES, UNE SAGA QUI A FAIT REVER LES POSSESSEURS DE MEGA DRIVE, DE MEGA CD (ET MEME DE GAME GEAR), LA BEAUTÉ ALLIÉE À LA RICHESSE, AU SUSPENSE, L'AVENTURE AVEC UN GRAND A. NOUS L'AVONS VU EN AVANT-PREMIERE, NOUS Y AVONS GOUTÉ AVANT SA SORTIE JAPONAISE ET NOUS AVONS BIEN FAILLI EN MOURIR... SHINING FORCE 3 VA ATTERRIR SUR SATURN, ET NULLE PART AILLEURS.

Les combats seront encore plus spectaculaires que dans les épisodes précédents.

Chercher et découvrir, deux maîtres mots du jeu de rôle.

Scénario n°1. Eh oui, j'ai bien dit scénario n°1. Vous ne suivez plus ? Vous allez voir, c'est simple : Shining Force 3 constitue bien le troisième volet de la série (les versions Mega CD et GG sont à part). En revanche, celui-ci ne se limite pas à un seul jeu. Shining Force 3 sortira en effet sous la forme de trois scenarii. Ledit «scénario 1», c'est celui dont les photos s'étalent sous vos yeux. Les scénarios «2» et «3» suivront en 98. Les actions et autres événements du «1» auront des influences sur les deux autres et modifieront même leur déroulement. Ainsi, Sega nous offre une toute nouvelle fresque gigantesque d'un genre nouveau, avec interactivité totale entre les épisodes, de sorte que chaque joueur vivra une aventure différente, selon ses prestations. Pour ce qui est du contenu proprement dit, Sega maintient encore un suspense tragique, en se contentant d'expliquer que l'aventure se trame autour de l'affrontement entre un pays paisible et un empire belligérant, en signalant que le héros du premier scénario et son objectif sont différents de celui du second. Toutefois, la société d'Haneda, wnous affirme que chaque épisode reste un jeu complet à part entière et pas un soft sans véritable fin. D'autre part, le prix de vente au Japon est fixé à 4 800 yen (250 F) pour chaque scénario, ce qui reste très bas comparé à la qualité du produit. Reste à espérer qu'il en sera de même en France, sinon la trilogie en mettra plus d'un sur la paille !

Un jeu qui ne va pas tomber aux oubliettes

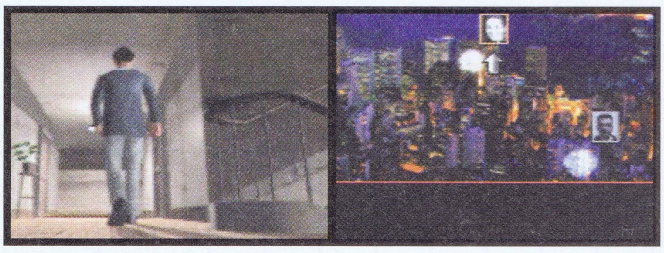
Sega a confié la réalisation à l'équipe «Sonic» (Shining The Holy Ark...) qui s'est associée à celle de «Camelot» (Beyond the Beyond sur PlayStation). Dur de trouver de plus grands spécialistes en matière de RPG. Shining Force 3 sera non seulement d'une complexité sans pareil (en particulier avec l'interactivité des scenarii), mais aussi d'une qualité technique d'un niveau rarement atteint sur la 32 bits de Sega. Le soft utilise toutes les techniques de programmation les plus avancées pour obtenir un

En duel, les combats peuvent être dramatiques.

LAST REPORT

PLAYSTATION - MICROÏDS

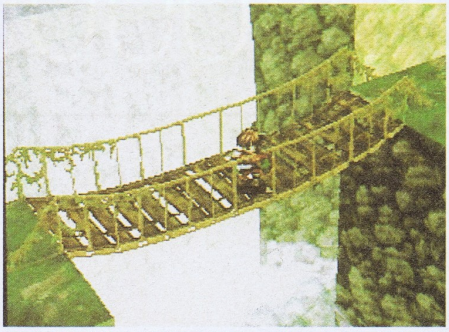
Déjà sorti sur PC sous le nom de Evidence, Last Report est un jeu d'aventure dans lequel vous incarnez Dan Singer, un journaliste d'investigation, qui plonge dans les méandres d'une intrigue policière. Un meurtre, un suspect (vous), une enquête, deux cents écrans, une vingtaine de protagonistes animés grâce à la motion capture sous Silicon Graphics, textes et voix (mille cinq cents répliques) en français, tels sont les ingrédients qui composent ce «click & point» à l'ambiance Mike Hammer. Sérieux et noir, un titre qui ravira les amateurs de série noire policière. **(Disponibilité : novembre)**



3615 SOS CONSOLES - DES ASTUCES PAR MILLIERS - 1,29 F/mn

rce 3

Une aventure épique vous attend, les intrigues nombreuses vous obligeront à vous creuser les méninges. Heureusement, vous ne serez pas seul.



Pour l'occasion, Sega s'est réellement penchée sur la qualité des graphismes et les gestions de caméra.

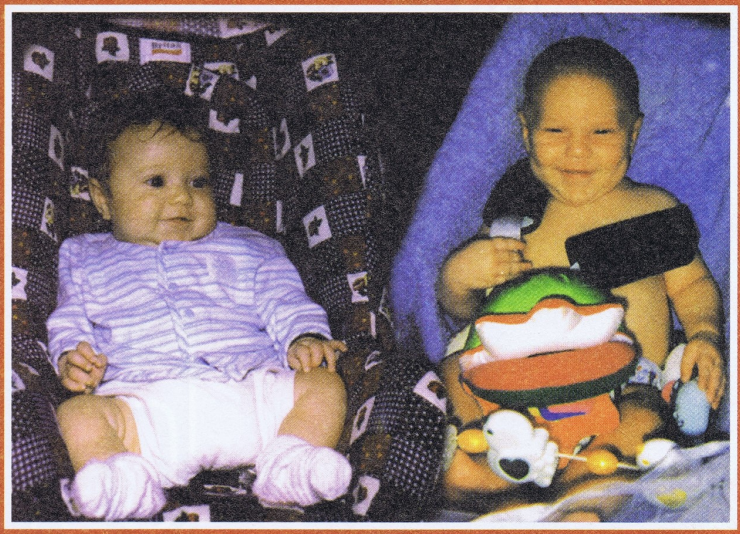
Certes, les textes sont pour l'instant uniquement en japonais. Aucune confirmation ne nous est parvenue quant à une quelconque adaptation de ce titre en français.

rendu visuel sans pareil. Que ce soit l'exécution des décors en 3D mappée, l'animation tridimensionnelle, les effets spéciaux gigantesques lors des combats, ou encore les multiples détails animés (cascades, brigands errant dans les donjons...), tout a été traité avec un soin infime. De même, le jeu contient une grande quantité de séquences en images de synthèse affolantes de beauté. Bon, pas la peine d'en rajouter, ça va faire très mal ! Rendez-vous très prochainement pour le test qui tue. ●

NAISSANCE(S)

LAURA (À GAUCHE) & VALENTIN (À DROITE)

Le mois de mai a été prolifique a Mega Force, la preuve, Mireille nous a fait une belle petite fille et Alain (alias Logan) est devenu papa d'un petit garçon. Ça, plus les deux chiens qui traînent de temps à autre dans la rédaction, je ne vous raconte pas le bor... bruit.
Déja entre eux (Laura et valentin, pas les chiens) la guerre est déclarée : l'un serait plutôt PlayStation tandis que l'autre a une nette préférence pour la Saturn. Cela nous promet de belles bagarres en perspective, mais, gageons que tous s'arrangera sur l'oreiller euh, pardon, le couffin. Allez, grosses bises aux mamans et par la même occasion, aux papas.



NOUVEAU
LA VÉRITÉ EST ICI
pour connaître tous les secrets de vos
SÉRIES TÉLÉS PRÉFÉRÉES
3615
123TELE
2,23F/mn - éditeur téofil
de nombreux lots
À GAGNER
sur les différentes séries

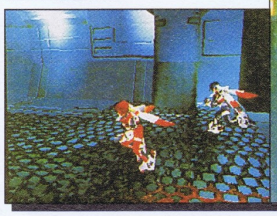
WIP
WORK IN PROGRESS
planquez vos groles !
burning
Éditeur : Sega • Machine : Saturn japonaise • Disponibilité : Début 98
ARUNO

Au terme d'un an et demi d'absence, la Sonic Team de Yuji Naka revient en force ! Les surdoués d'Haneda n'ont pas perdu la main, au contraire même. Après Sonic et Nights, voici leur toute nouvelle bombe. Une fois de plus, c'est un jeu d'action. Soyez-en sûrs, Burning Rangers va enflammer votre Saturn, et pour cause, il met en scène des héros au milieu des flammes ! Si votre console n'est pas une Sega (n'ayez pas honte), arrêtez de lire à partir d'ici, ou vous risqueriez de jeter votre bécane de rage ! Aaah !, ce que l'on est bien sur Saturn !

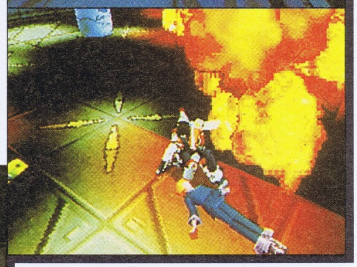
Rangers

Ce mouvement des flammes est d'un réalisme époustouflant.

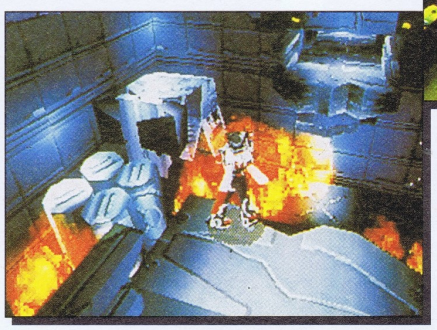
Lead, le héros, est ici accompagné d'un autre Burning Ranger.



Un étrange robot se dresse au fond du couloir... Un monstre à abattre ?



Vous venez de retrouver un blessé. Sauvez-le et vérifiez s'il n'est pas seul !



Impossible de poser les pieds par terre. Dans ces moments-là, sautez !

Avant de commencer, je voudrais expliquer aux plus jeunes d'entre nous ce qu'est un pléonasme. Par définition, c'est un terme ou une expression qui répète ce qui vient d'être énoncé. Par exemple, «prévenir à l'avance» et «monter en haut» sont des pléonasmes. De la même façon, «le nouveau jeu de la Sonic Team est un méga hit», c'est un pléonasme. En effet, depuis sa naissance, la Sonic Team n'a qu'une philosophie : sortir un jeu magnifique, passionnant, et innovant, sinon s'abstenir. Alors quand celle-ci nous annonce l'arrivée prochaine de son nouveau bébé, on sait à quoi s'en tenir... Gare à la claque, ou plutôt, aux brûlures !

Eh ! Ranger burné ! T'as pas du feu ?

Lorsque l'on évoque la Sonic Team, on a bien souvent tendance à oublier que d'autres génies du jeu vidéo se cachent derrière Yuji Naka. Ce jeu est l'occasion rêvée pour corriger cette erreur, puisque l'homme à l'origine de Burning Rangers n'est pas le «papa» de Sonic, mais Ôshima Naoto, son plus proche collaborateur. «En tant que Sonic Team, plutôt que de tuer des mauvais, nous avons préféré faire un jeu où l'on sauve des vies», dit-il, pour évoquer la base de ce soft. Le futur tel qu'il l'imagine n'est pas sinistre et chaotique. Il est plutôt comme nous le rêvons tous, fascinant, clair, lumineux. Cependant, même dans un tel futur, des désastres immenses peuvent avoir lieu. Face au cauchemar, pour défendre et préserver la beauté de nos rêves les plus fous, se dresse une équipe de sauveteurs prêts à risquer leur vie à chaque instant : ce sont les «Burning Rangers». Sous des faux airs de super guerriers, se cachent des experts de l'intervention ultime. S'ils sont au nombre de cinq, seuls deux d'entre eux se laisseront guider par votre pad' : Shô, un garçon de 21 ans, et Tirys, une superbe fille de 19 ans. Pour connaître le rôle des trois autres, il faudra patienter encore un peu. Toujours est-il que dans la brillante cité du futur, les incendies prolifèrent comme en Provence à la saison des bikinis. Interminables couloirs, salles de générateurs, complexes métalliques, etc. le cadre de l'action n'est pas des plus accueillants. Pourtant, même cerné par les flammes, un Burning Ranger ne recule jamais ! Il court, exécute des sauts (et même des doubles sauts), vole de ses propres ailes, éteint les foyers menaçants, agit en coopération avec ses équipiers et fonce pour sauver les vies humaines en danger. Quelquefois, une seconde de trop, et c'est la catastrophe : la grande explosion qui vous emporte. Pour éviter cela, ce sont vos coéquipiers qui vous conseillent, vous guident, et vont jusqu'à vous assurer une navigation vocale dans le feu de l'action (sans jeu de mot). Seul l'avenir nous dira quelles sont les nombreuses autres clés de ce titre, que Sega cache encore jalousement.

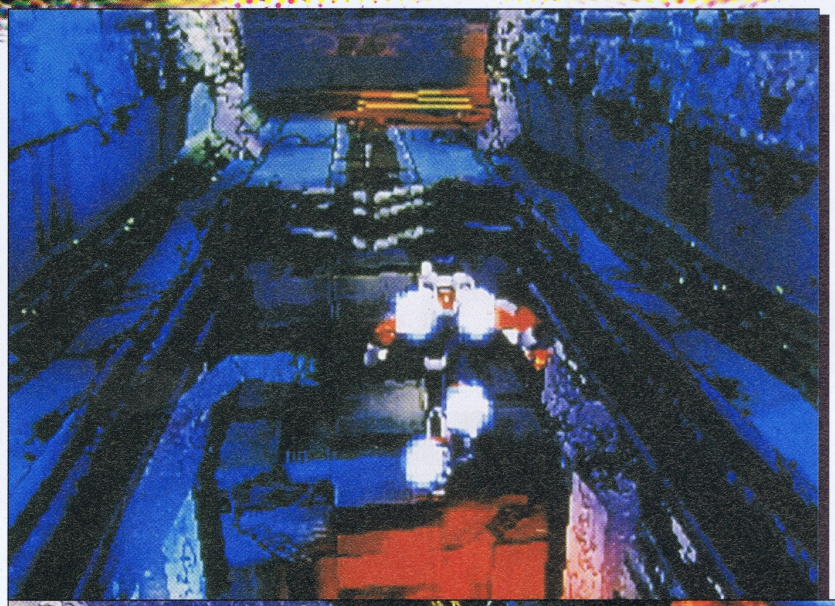
La flamme de ma vie

Avec ce soft, les grands objectifs de la Sonic Team sont strictement les mêmes que d'habitude : donner au joueur de bonnes sensations de vitesse, et lui offrir une fraîcheur nouvelle. Pour cela, elle emploie différents moyens et innovations. On pourra citer, par exemple, l'Auto Jump, une fonction qui, dès que votre sprite devient invisible à l'écran (caché par le décor 3D), le fait de sauter brusquement et automatiquement pour que vous le retrouviez. En outre, la 3D faisant que l'on peut s'égarer dans le jeu, le système de navigation assistée par la voix (des voies humaines digitalisées) vous aide à retrouver le «nord». Techniquement parlant, Burning Rangers éblouit comme peu de softs 32 bits ont

WORK IN PROGRESS

burning rangers

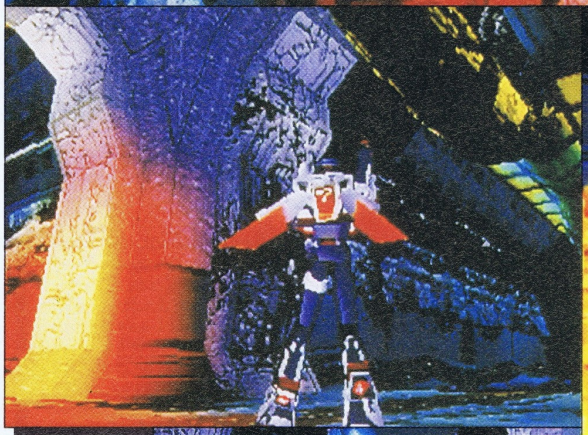
réussi à le faire jusqu'à présent. On n'en demandait pas moins de la Sonic Team, mais tout de même ! Les efforts ont d'abord été portés sur la réalisation des flammes : la façon dont les décors peuvent s'enflammer, la gestion des effets d'ombre et de lumière, les flammes qui lèchent les murs, les explosions géantes, le débordement des couleurs... Les plus belles flammes de l'Histoire des jeux vidéo sont dans ce CD-Rom, c'est certain. Ensuite, on ne pourra s'empêcher de souligner la classe et la sobriété des décors futuristes en 3D polygonale. L'animation, pour sa part, devrait constituer le joyau de ce titre : les mouvements des personnages, le dynamisme et la vitesse des scrollings, sans oublier les flammes plus vraies que nature... Nous allons voir quelque chose d'unique ! Quant au son, à part la chanson qui accompagnera la superbe démo d'ouverture en images de synthèse, il se composera uniquement des bruitages du feu, des pièces qui se détachent des murs et des plafonds pour s'écraser sur le sol, et des voies des sauveteurs, sans la moindre musique. Enfin, précisons bien que ce soft prendra toute sa dimension avec le pad' analogique de Sega. Le meilleur des jeux de la Sonic Team ? Pourquoi pas, car la version que nous avons vue, à 20 % de développement, tenait autant de l'œuvre d'art à part entière que du jeu vidéo, à l'image de Nights, mais en beaucoup plus fort !

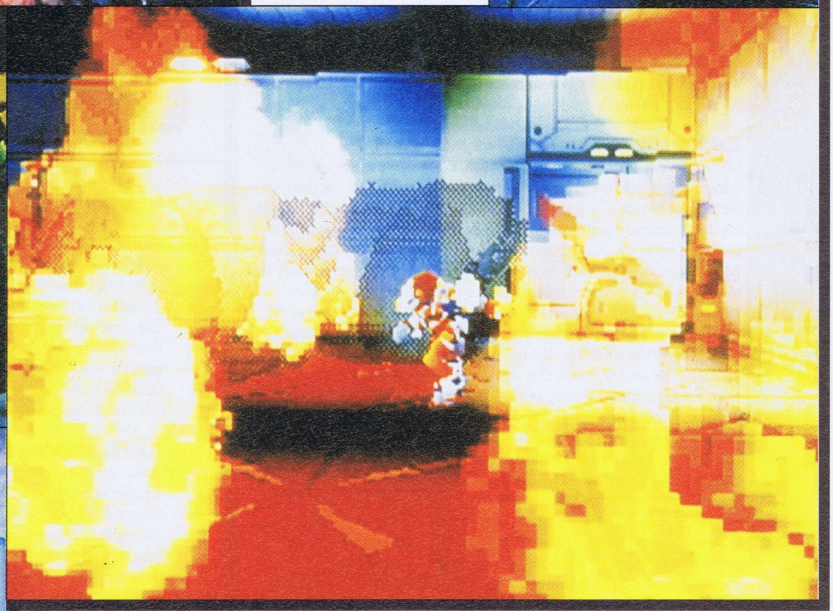


Quand votre perso devient difficilement visible, l'ordinateur le fait sauter automatiquement pour mieux vous y retrouver.

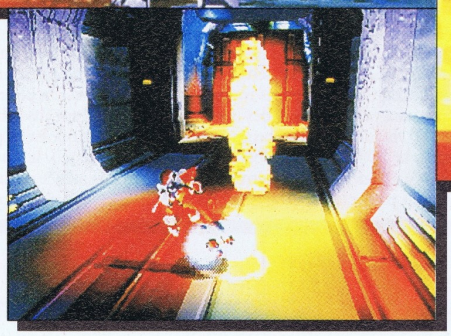
En plus de «l'auto jump», en sautant à nouveau, vous pouvez faire un énorme double saut.

Lorsque les flammes vous cernent, les bruitages sont tellement impressionnants que l'on s'y croirait.





Dans le labyrinthe des immeubles, seule la voix de votre guide permet de s'y retrouver.



Chaque niveau est très long, et devra être traversé à grande vitesse.

SONIC R

Avec SONIC R ! Il y a de la Révolution dans l'"R"...

L'ARRIVÉE RÉVOLUTIONNAIRE DE SONIC R ENTIÈREMENT EN 3D TEMPS RÉEL SUR SATURN VA FAIRE EXPLOSER LES CHRONOS !

Sonic est incontestablement le plus rapide mais quatre autres personnages ont également leur chance dans cette course : Tails peut voler, Knuckles escalader les murs, Amy aller sur l'eau et l'ignoble Dr. Robotnik tirer des missiles à tête chercheuse. Les circuits en 3D vous dépayseront : îles paradisiaques avec de dangereux cours d'eau, villes aux virages très serrés, ruines de temples égyptiens aux labyrinthes complexes, usines avec d'impressionnantes montées et descentes. Plusieurs modes de jeu pimenteront l'action : Grand prix, meilleur temps au tour, mode deux joueurs, mode touche touche, circuits en marche arrière, collecte de ballons , course Fantôme.

SEGA SATURN™

ON N'EST PAS SUR LA MEME PLANETE.

ASTUCES, INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
08 36 68 01 10 *
LE MINITEL 3615 SEGA **

SITE WEB :
http://www.sega-europe.com

(* 2,23 Frs/min - ** 1,29 Frs/min.) - BAM

Hudson, c'est une sorte d'usine à hits. Que ce soit sur NEC PC Engine, sur Super Nintendo, N64, et bien évidemment sur Saturn, cet éditeur nippon a réalisé des dizaines de titres incontournables, légendaires pour certains, indémodables pour d'autres. La géniale série des Bomberman, ça vous dit quelque chose ?

A R U N O

HUDSON fait

Hudson exploser la Saturn

Quand un éditeur de la classe de Hudson réalise une conférence de presse, c'est rarement pour parler de la saveur de la chair du poisson grillé, fraîchement pêché au bord d'une rivière. Non, en général c'est plutôt pour vous annoncer qu'un hit de la mort va débarquer dans les prochains mois ! Et le 11 septembre dernier, lorsque nous nous sommes rendus à Haneda, en plein cœur des bureaux de Sega, nous nous doutions bien que nous allions en prendre plein les yeux. Résultat, pas moins de quatre nouveautés signées Hudson prévues pour fin 97 — début 98 (au Japon), parmi lesquelles, accrochez-vous bien ***à votre Mega Force***, le tout nouveau Bomberman ! Comme vous allez le voir dans les deux pages qui suivent, les changements sont nombreux et devraient en faire un titre démentiel ! Pour le reste, vous trouverez un RPG classieux du nom de Shiroki Majo, ainsi que deux autres softs sympas mais, pour une question de langue, réservés uniquement à nos amis nippons. **Au cours de la conférence de presse,** Hudson a particulièrement insisté sur son désir de séduire toujours plus d'utilisateurs Saturn. Le créateur de Bomberman affirme avoir une confiance totale en Sega, et compte bien le prouver en continuant activement de nombreux développements sur Saturn. Décidément, la fin de l'année est chaude pour les possesseurs de la 32 bits de Sega que nous sommes, et Hudson n'y est pas pour rien !

★◆❄▲❑■

Momotaro Dochuki

ÉDITEUR : HUDSON • MACHINE : SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE

Allez, juste par curiosité, voici le tout nouveau Momotaro. Ceux d'entre vous qui ont connu la NEC PC Engine (gloire à eux !), se souviennent sûrement de Momotaro, le héros de Hudson qui apparaissait dans de nombreux jeux. Cette fois sur Saturn, c'est un jeu de plateau à travers le Japon de l'époque d'Edo (1603-1868), cela n'a strictement rien d'un jeu d'action, et c'est tout en jap'. Bref, et même si ce soft est correct, il n'atterrira jamais sur nos Saturn officielles.

Saturn Bomberman Fight !

ÉDITEUR : HUDSON • MACHINE : SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE

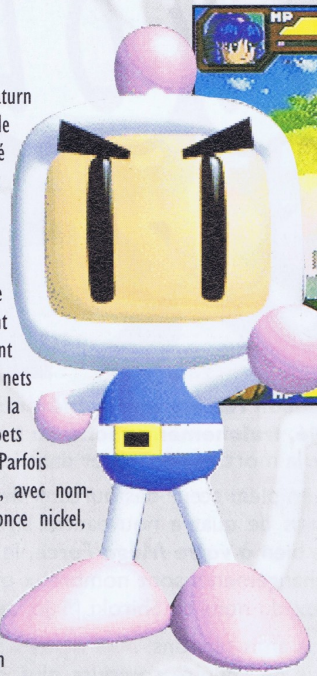
Bomberman, c'est l'enfant prodige, le jeu magique, la convivialité, le délire, l'amusement à l'infini. Mais surtout, Bomberman c'est la légende, les crises de rire entre potes, les nuits blanches inoubliables... Allez, préparez-vous parce que l'on remet ça. Et cette fois, c'est encore plus beau, encore plus grand, encore plus complet, et sacrément plus explosif !

La Bombermania n'en finit plus, et comme un bonheur ne vient jamais seul, c'est nous, possesseurs de Saturn, qui allons profiter de l'ultime version. Dans le principe, pas de nouveautés : vous incarnez Bomberman, le petit cosmonaute casqué qui pose des bombes partout pour faire exploser ses adversaires. Le reste a, en revanche, pas mal changé, et pris une ampleur et un volume «32 bitiens». Une fois de plus, Hudson a confié le développement à son fidèle Fujiwara, le «papa» de la série des Bomberman. Tout est donc là pour que ce jeu nous fasse oublier le précédent volet qui, bien qu'excellent, souffrait d'un certain classicisme et d'une réalisation technique quelque peu décevante.

Du classique Bomberman blanc au robot Rajibon, pas moins de quinze personnages sélectionnables.

Changement de dimension

Avec des graphismes trop simplistes et une animation douteuse, le premier Bomberman Saturn offrait une réalisation bien en deçà des capacités de la console. C'est donc d'abord dans le but de créer un jeu largement plus convaincant que les programmeurs d'Hudson ont débuté le développement de ce nouveau volet. Eh bien, on peut dire que la mission est d'ores et déjà accomplie. Premièrement, le jeu est cette fois réalisé en 3D, en vraie 3D ! Toutes les aires de jeu ont été exécutées en polygones, avec un plaquage de textures de qualité, de manière à ce que le jeu reste lisible. La vue choisie est appelée «quarter view» par Hudson, et laisse se dévoiler des niveaux tridimensionnels vus en plongée, et inscrits sur une image de fond en 2D magnifiquement colorée. Les personnages, au nombre de quinze, ont eux aussi bénéficié d'une remodélisation en 3D. Petits, mais fins et détaillés, ils se déplacent fluidement. Comme le décor, ceux-ci subissent parfois de grands zooms, mais restent très nets en toute circonstance. L'autre point sur lequel ce Bomberman diffère du précédent, c'est la grande quantité d'effets spéciaux qu'il contient. Cette fois, ce ne sont plus de vulgaires pets de mouche en trois couleurs, mais de formidables explosions auxquelles nous avons droit. Parfois c'est tout l'écran qui s'enflamme, et lors des explosions géantes c'est carrément du délire, avec nombreux effets de transparence et profusion de couleurs. Bref, techniquement le jeu s'annonce nickel, coloré et enfin digne des 32 bits de la console.



Le feu d'artifice : vous faites tout péter depuis le haut de l'écran !

Une avalanche de nouveaux systèmes

Certains d'entre vous auront peut-être reproché au précédent volet de ne pas proposer de niveaux en relief. L'erreur est maintenant réparée, puisque nous voilà avec un Bomberman rempli de niveaux en étages, d'escaliers, de pentes, de dénivelés, et qui plus est en 3D ! La bataille devient ainsi encore plus tactique, puisque l'on peut très bien se poster sur la plate-forme la plus élevée, et balancer des tonnes de bombes en bas de l'écran. Le panard ! Et ce n'est pas tout, puisque deux jauges font leur apparition. La première est une jauge de Life, qui fait que cette fois, on ne pourra pas se faire exploser dès la première bombe. Comme dans un jeu de baston, on ne mourra que lorsque celle-ci sera vide. La deuxième jauge concerne la force d'explosion : une fois pleine, vous pourrez vous faire le plaisir de lancer une bombe géante, mais réellement gigantesque ! En outre, on pourra se servir des sauts d'entrée de jeu. Des loopings sont même prévus, sans oublier la possibilité de prendre plusieurs bombes immédiatement. Et pour profiter de tout cela, inutile de vous dire que le mode Battle sera incomparable : à trois ou quatre joueurs simultanément, les parties devraient être diablement captivantes, et franchement délirantes. La version que nous avons pu découvrir, à 70 % de développement, nous laisse espérer un jeu tout simplement génial, alors vivement décembre !

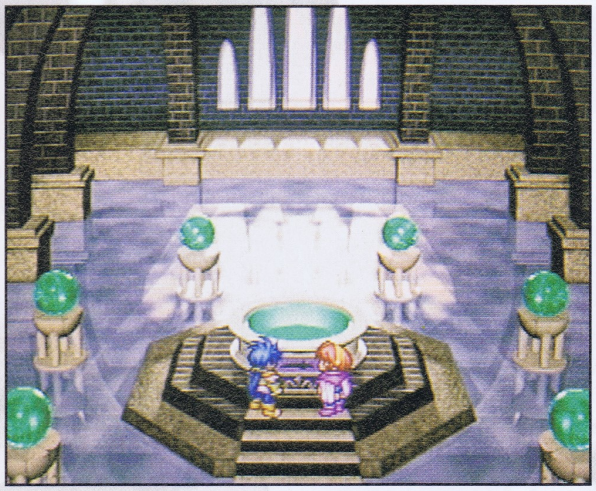
À quatre, le mode Battle c'est l'éclate assurée.

L'un des bombers utilise sa bombe géante, utilisez le bouton «Dash», et planquez-vous vite !

Shiroki Majo

ÉDITEUR : HUDSON • MACHINE : SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS 98

Il est des titres que l'on rêverait de voir débarquer en France, et qui malheureusement ne resteront qu'en version japonaise. Shiroki Majo («la Sorcière blanche» en français) est de ceux-là. Troisième volet d'une série de RPG sur PC célèbres au Japon, il met en scène le jeune Julio, brave héros d'une aventure périlleuse. Si le scénario est on ne peut plus classique, le jeu se rattrape en revanche sur le plan technique : vingt minutes de dessins animés de qualité, des graphismes fins et recherchés, un scrolling en diagonale impeccable, et des musiques impressionnantes. Réalisé en collaboration avec Falcom (la géniale créatrice des Y's), Shiroki Majo sera vaste et tiendra sur deux CD-Rom.

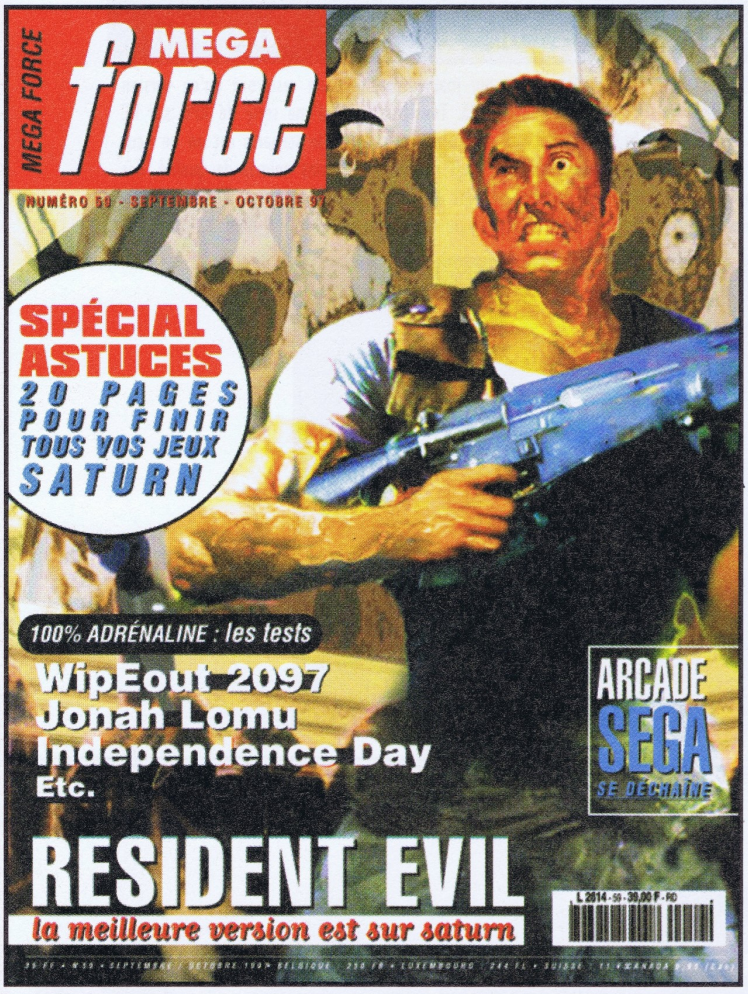


Yuna 3 - Lightning Angel

ÉDITEUR : HUDSON • MACHINE : SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE

Connu des possesseurs de PC Engine et autres PC FX, Yuna est un jeu d'aventure/simulation «franchement sympa, mais franchement en japonais dans le texte». Avec une bonne balance entre simulation pure et combats, Yuna 3 offre un nombre impressionnant de missions, ainsi que de magnifiques scènes animées. Œuvre de la célèbre équipe de développement RED, ce jeu, dont la sortie se fera en parallèle d'une OAV du même nom, mériterait qu'on se penche dessus plus sérieusement. Hélas, pas de version européenne à l'horizon, et pour des siècles !

ABONNEZ-VOUS À MEGA FORCE



60F D'ÉCONOMIE

1 AN
6 numéros pour :
150 F
au lieu de ~~210~~ F

- La livraison chez vous, en toute tranquillité, pour ne manquer aucun numéro de MEGA FORCE
- Le magazine chez vous avant sa sortie en kiosques
- Vos P.A. sont prioritaires

Vous qui trouvez que les magazines ne se consacrent pas assez à SEGA

ABONNEZ-VOUS À MEGA FORCE

BON D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA FORCE - Service Abonnement - 6, boulevard du Général Leclerc - 92115 CLICHY.

❑ Oui, je m'abonne à MEGA FORCE pour 1 an (6 N°s), pour 150 F au lieu de 210 F (soit une économie de 60 F). Tarif valable pour la France Métropolitaine. (Etranger : + 60 F soit 210 FF).

Ci-joint mon règlement à l'ordre de MEGA FORCE par : ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal

Signature (obligatoire)

Nom : Prénom : Age :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays : Console(s) :

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

MF 60-1

ZAPPING

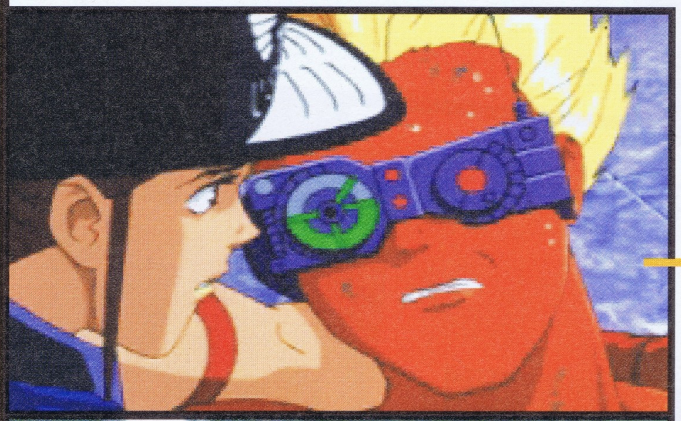
MEGA FORCE N° 60

Woaw, carton plein pour Sega en cette fin d'année. Avec la société d'Haneda, vous allez voir du pays avec des jeux comme Dragon Force ou encore Croc, vous allez speeder à donf avec Sega Touring Car et Sonic R. Vous aimez la baston ? Ça tombe une fois encore plutôt bien puisque vous retrouverez dans nos tests deux jeux qui tuent : Fighting Force et Last Bronx. Alors pour ne pas être en reste, tournez les pages immédiatement, vous ne serez pas déçu.

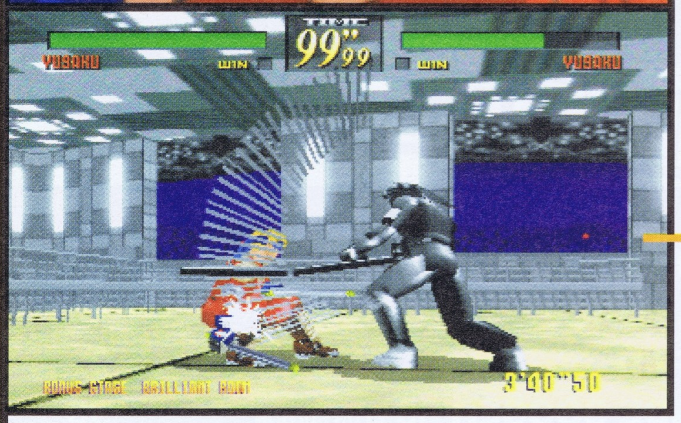
LAST BRONX	page 30 à 35	93%
FIGHTING FORCE	page 36 à 39	90%
LOST WORLD	page 40 à 41	92%
WORLD WIDE SOCCER 98 CLUB EDITION	page 42 à 45	93%
QUAKE	page 46 à 48	84%
NHL' 98	page 49	75%
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	page 50 à 53	94%
CROC LEGEND OF THE GOBBOS	page 54 à 56	85%
DRAGON FORCE	page 58 à 61	92%
SONIC R	page 62 à 65	92%

Après tous les Virtua Fighter et compagnie,

Sega se devait de proposer aux joueurs un défi original afin que son nouveau jeu de combat ne reste pas dans l'ombre du concentré de baston que représentait Fighters Megamix. Le résultat est sous vos yeux.



À chaque fois que vous terminez le jeu avec un personnage différent, vous voyez un dessin animé. Vous pourrez le revoir ensuite autant de fois que vous voudrez.



Dans ce niveau bonus, vous affrontez votre double en version «métal», 16 soupapes, direction assistée et tout le bataclan.

les combats à mains nues ne doivent plus avoir aucun secret pour vous... Alors passez au niveau supérieur en défiant des maîtres dans le maniement des armes blanches ! Ce sont huit combattants qui vous sont proposés, et donc huit armes différentes : le nunchaku, que tout le monde connaît à travers Bruce Lee ; le tri-bâton, qui n'est autre qu'un nunchaku en trois longues parties, difficile à manier ; le bâton long, également appelé perche, et dont la taille est supérieure de quelques centimètres de celle du personnage qui l'utilise ; le Tonfa, très utilisé dans la police américaine, par exemple ; le trident, ou «sai», qui est une sorte de couteau à trois piques ; le marteau, celui qui est constitué d'un long manche et d'une tête très grosse et très lourde et qui s'utilise aussi bien à une qu'à deux mains ; un «boken» ou sabre de bois, utilisé dans l'art du Kempo ; et enfin de longues barres de métal, utilisées un peu comme des épées. Ces armes ne vous plaisent pas ? Une astuce existe pour en obtenir de plus rigolotes, par exemple un gros poisson, une ombrelle... Les armes blanches n'ont jamais été aussi bien mises en valeur que dans Last Bronx. Et ce n'est pas Toshinden, pourtant déjà pas mal, et encore moins Iron & Blood, qui peuvent rivaliser avec lui.

Des centaines de techniques

Dans Last Bronx, l'empreinte martiale est omniprésente grâce à des mouvements et à des positions tout à fait réalistes. Pour le pratiquant d'arts martiaux, le jeu aura donc autant d'intérêt, si ce n'est plus, que pour le «castagneur» pur, qui ne verra dans ce titre que l'occasion de se défouler. Voir évoluer les armes sous nos yeux est un plaisir immense, d'autant que les personnages apparaissent très gros à l'écran et que les armes laissent des traînées afin que l'effet soit encore plus spectaculaire. Souvenez-vous de Shun et de Lion dans Virtua Fighter 2. Par leur style vraiment différent de combat, ils donnaient une tout autre valeur au jeu. Eh bien, dans Last Bronx, ce sont les huit personnages qui font cet effet ! Préparez-vous donc à être épaté, d'autant plus que les graphismes sont en haute résolution et que la vitesse d'animation est si rapide que vous devrez vous préparer à une déferlante de coups. Justement, ceux-ci, ne manquent pas ! Outre les techniques de base communes à tous les personnages, chacun d'eux possède une quarantaine d'autres coups, des attaques à ▶▶▶

LAST BF

RONX

LAST BRONX

YUSAKU KUDO

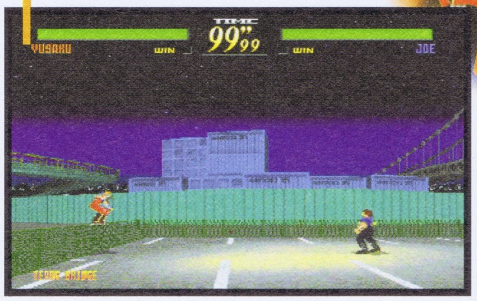
Age : 19 ans / Sexe : Masculin / Taille : 171 cm / Poids : 66 kg / Arme : Tri-bâton

Redeye, également connu sous le nom de Ken Kono, est le Boss. C'est un adepte du Tonfa qui connaît aussi des techniques excellentes, très acrobatiques pour lui ou son opposant !

Outre les coups de base, chaque personnage sait exécuter une quarantaine de techniques.

Rien de tel que de passer dans le dos de l'adversaire pour le déstabiliser. Dommage que l'on ne puisse pas tout simplement tourner autour.

Prenez appui sur les rebords du ring pour faire de très grands sauts.



Le nunchaku à trois branches est aussi efficace au corps-à-corps qu'à distance.

TOMMY HIROSH

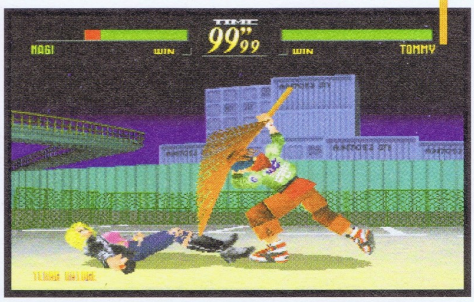
Age : 18 ans / Sexe : Masculin / Taille : 165,5 cm / Poids : 54 kg / Arme : Bâton long

Voici l'exemple parfait d'un blocage réussi.

Les mouvements et les positions des combattants sont superbement réalistes.

Planté au bout de la perche de Tommy, Yoko va être violemment jetée au sol.

Même au sol, l'adversaire n'est pas encore tiré d'affaire, car il est possible de le finir aux petits oignons.



NAGI HOJYO

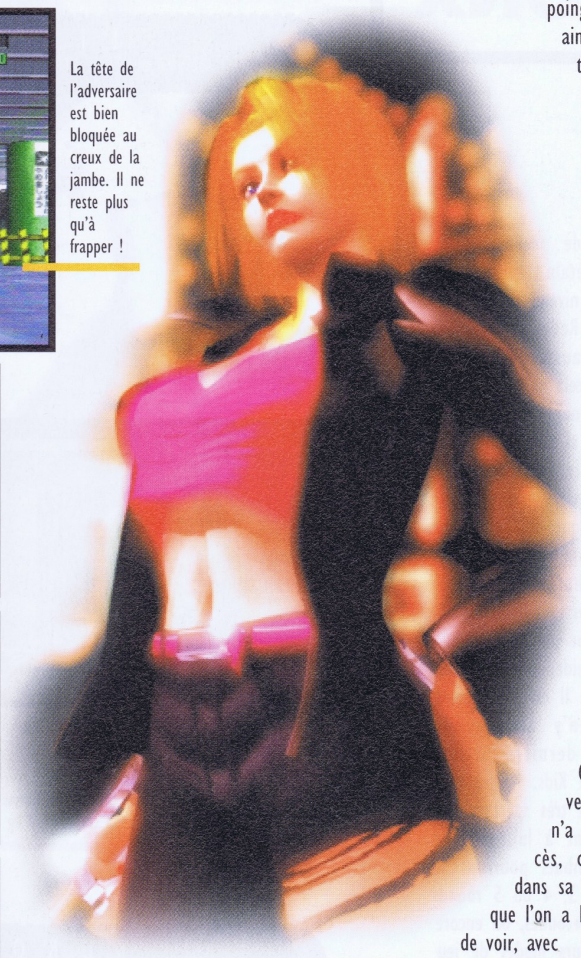
Age : 23 ans / Sexe : Feminin / Taille : 167,5 cm / Poids : 52 kg / Arme : Trident

La tête de l'adversaire est bien bloquée au creux de la jambe. Il ne reste plus qu'à frapper !

La tête de l'adversaire est bien bloquée au creux de la jambe. Il ne reste plus qu'à frapper !

Et hop, un ciseau à la tête ! Nagi sait aussi faire le ciseau au corps.

La dague à trois piques permet d'exécuter des mouvements très rapides.



▶▶▶ la tête, au corps ou aux jambes, des coups de pied et des coups de poing, des attaques au sol, ainsi que des projections. Ajoutons également des sauts dans les airs, des blocages à tous les niveaux, des roulades au sol pour arriver dans les jambes de l'adversaire, la possibilité de provoquer l'ennemi ou encore de prendre appui sur les limites du ring pour sauter dans son dos. Globalement, les coups ne manquent pas, mais l'on regrette de ne pouvoir jeter son arme pour ne se battre qu'aux poings, ainsi qu'on l'a déjà vu avec Toshinden, de ne pouvoir enlever sa protection ou éclater les limites du ring comme dans Fighting Vipers, ou de pouvoir tourner autour de l'adversaire ! Cela dit, Last Bronx possède une maniabilité excellente, avec des manipulations toujours aussi simples, et c'est sans difficulté que l'on parviendra à enchaîner les coups ainsi qu'à en bloquer la quasi-totalité.

Mieux que l'Arcade

On se demande bien pourquoi la version Arcade de Last Bronx n'a pas eu beaucoup de succès, car il est différent, dans sa forme, de ceux que l'on a l'habitude de voir, avec ▶▶▶

ZAIMOKU SABUROU

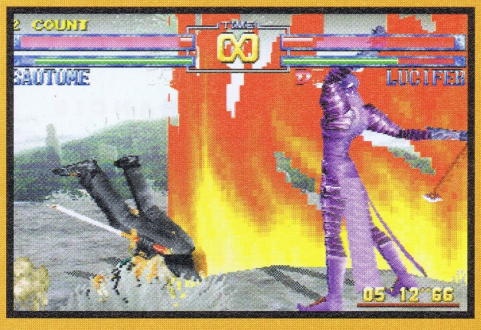
Age : 26 ans / Sexe : Masculin / Taille : 183 cm / Poids : 102 kg / Arme : Marteau

Après ce coup, Lisa est devenue marteau...

Plus de cent kilos qui vous foncent dessus, c'est effrayant.

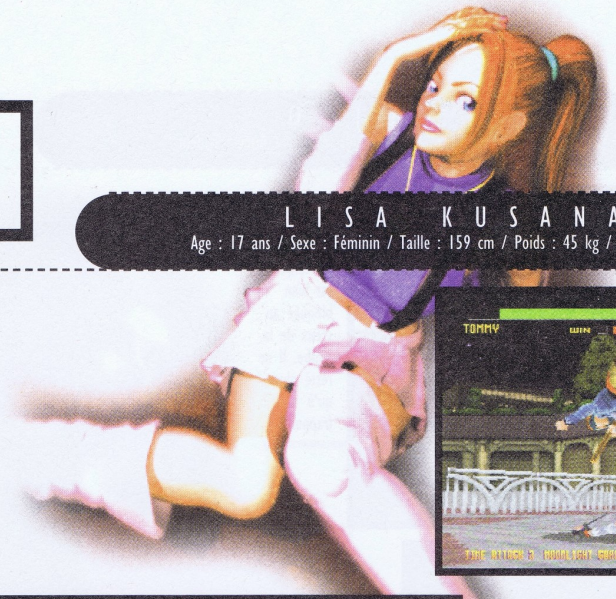
MATCH CONTRE TOSHINDEN 3

Le troisième volet de Toshinden, tout comme ses prédécesseurs, est de loin surpassé par Last Bronx, qui bénéficie d'une meilleure réalisation, notamment la jouabilité, ainsi que d'un attrait plus intense, avec des armes produisant le spectacle à elles seules.



▶▶▶

LAST BRONX

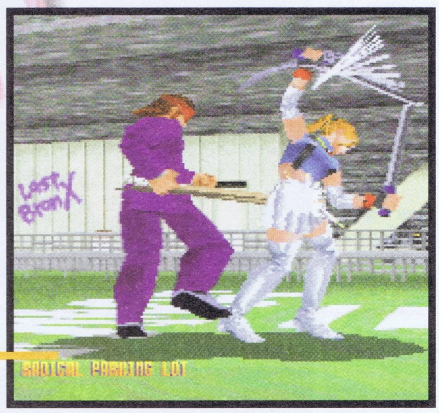


LISA KUSANAMI

Age : 17 ans / Sexe : Féminin / Taille : 159 cm / Poids : 45 kg / Arme : 2 barres de métal

Magnifique planchette japonaise.

Prendre cette photo juste pour vous montrer le slip de Lisa, c'est culotté.

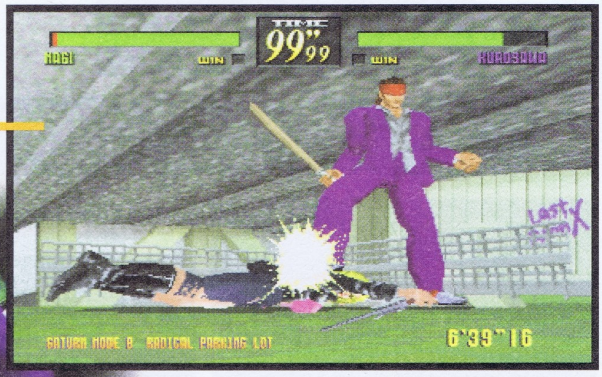


Lisa utilise deux barres de métal de 90 cm et de 7 kg chacune !

KUROSAWA TORO

Age : 25 ans / Sexe : Masculin / Taille : 177,5 cm / Poids : 71 kg / Arme : Sabre en bois

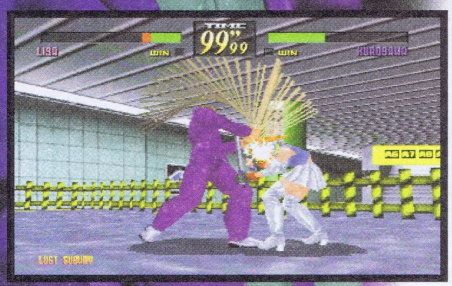
Kurusawa est le plus méchant et le plus cruel de tous. Je le déteste !

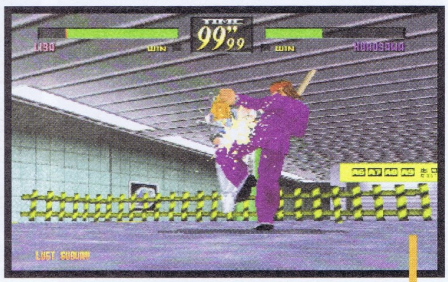


▶▶▶ ses armes et ses combattants, garçons et filles confondus, d'âge et de morphologie différents. Il arrivera aussi de combattre une version «métal» de son personnage dans un niveau bonus. Quant au Boss, Redeye, une astuce permettra aussi de jouer avec lui. Au total, cela ne fait pas beaucoup de personnages il est vrai, mais ils sont tous si bien réalisés et différents de caractère que l'on est amené à penser qu'il vaut mieux en avoir quelques-uns excellents que de nombreux sans charme. La réalisation technique de Last Bronx est, elle aussi, excellente . L'ambiance ne déçoit pas et l'animation est rapide, fluide, avec de très beaux mouvements. Il est simplement dommage qu'il n'y ait pas de «replay» de la dernière action, comme dans Virtua Kids. Malgré cela, le jeu est vraiment très spectaculaire. Son contenu, quant à lui, est plus classique. Les combats pourront se dérouler en 1, 2, 3, 4 ou 5 rounds et en 30, 45, 60 secondes, ou encore jusqu'au KO. Plusieurs modes de jeu sont proposés, Arcade, Deux joueurs, Saturn, Time Attack et Survival. Le mode Time Attack consiste à remporter huit matches le plus rapidement possible. Le mode Survival est beaucoup plus difficile ! Il faut remporter seize matches avec une seule barre d'énergie, c'est-à-dire qu'elle ne se remplira pas lorsque vous débuterez le combat suivant ! Il va sans dire qu'avec tous ces modes de jeu, votre temps sera bien employé et pour longtemps ! ■

FRANCIS

Lisa est si malmenée, qu'elle ne sait plus où elle est. Le vol plané est en tout cas réussi.

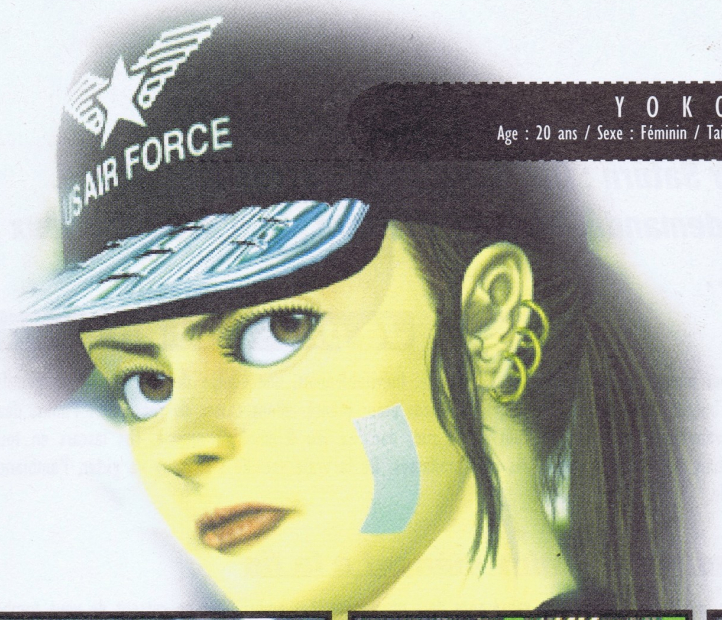




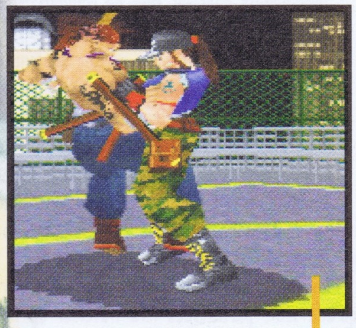
Agrippée par le chignon, Lisa ne peut parer les coups de genou en pleine tête.

YOKO KONO

Age : 20 ans / Sexe : Féminin / Taille : 163,5 cm / Poids : 49 kg / Arme : Tonfa



Les matches peuvent être disputés en 1 ou 5 rounds.



Il est très intéressant de faire combattre deux personnages identiques.

Croche-pattes pour amener l'adversaire au sol...

JOE INAGAI

Age : 23 ans / Sexe : Masculin / Taille : 179 cm / Poids : 76 kg / Arme : Nunchaku

Zaimoku est mis en vrac par une super projection.

Regardez un peu la précision de l'animation. Joe met une jambe en barrage pour faire tomber l'autre combattant.

Un round peut durer 30, 45, 60 secondes ou encore jusqu'au KO.

En fendant l'air, les armes laissent des traînées spectaculaires.

LES PLUS

Évoluer avec des armes, c'est encore plus fun qu'à mains nues ! En outre les mouvements sont réels, ce qui donne au jeu un vrai caractère martial.

LES MOINS

Dommage que l'on ne retrouve pas toutes les possibilités de mouvement que l'on avait dans les autres jeux Sega. De même, les personnages sont peu nombreux.

EN RÉSUMÉ

La réalisation est excellente, mais l'on reprochera à ce jeu de ne pas posséder tous les atouts des autres titres de combat de l'éditeur. Last Bronx est, en tout cas, le meilleur jeu de combat à armes blanches, et son achat semble incontournable du fait de son originalité.

GENRE :	COMBAT
ÉDITEUR :	SEGA
AUTRES STANDARDS :	ARCADE
NOMBRE DE CD :	1
DIFFICULTÉ :	2
NOMBRE DE PERSONNAGES :	10
NOMBRE DE JOUEURS :	1 OU 2
CONTINUES :	NON
SAUVEGARDE :	OUI

SON : 17/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRÊT : 17/20

93%

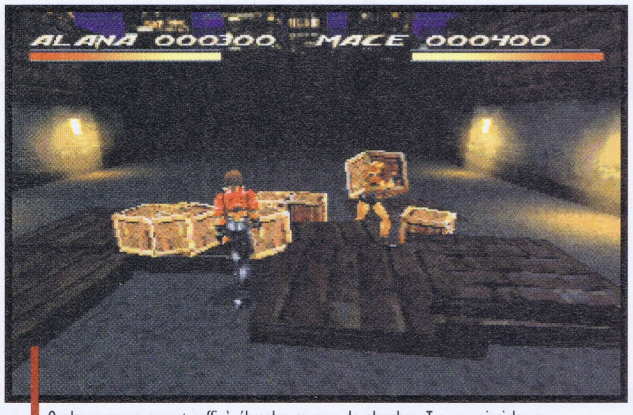
Il n'existe que deux Beat'Em All 3D sur Saturn : Die Hard Arcade et Fighting Force. Soit peu d'offres pour un produit très demandé. Mais l'important est d'avoir des jeux de qualité et cela semble être le cas...

Je passerai en coup

Zeng (le méchant) veut utiliser des armes biologiques pour détruire l'humanité. Inévitablement, une équipe de choc (vous, les gentils) est mise sur le pied de guerre dans le but de contrecarrer son projet. Le décor étant planté, allons casser du méchant ! Punks, dealers, soldats et hommes en costard-cravate vous attendent au coin de la rue, dans ce jeu ô combien musclé. Ces lascars en tous genres sont de vrais mâles, velus à souhait, sortis des quartiers les plus malfamés. De la vraie racaille ! Le sang va gicler, l'ambiance va être virile et l'action très, très chaude.

Tous les chemins mènent à la fin

Tout débute dans les rues de Manhattan, où la forte circulation représente déjà un danger. Les embrouilles ne cessent de vous tomber dessus, et c'est à la pelle que l'on peut ramasser les corps dépouillés de vos ennemis, qui heureusement disparaissent du sol. Les scènes se succèdent à un rythme soutenu. Vous ne tarderez pas à dépouiller de son contenu et de ses roues une caisse de flics abandonnée à son triste sort. Juste après avoir détruit la grille d'un parking, l'action cesse le temps d'une petite cinématique représentant une camionnette en plein dérapage et fonçant dans votre direction. La progression dans le jeu est ainsi ponctuée de scènes destinées à rompre la monotonie de la baston, par exemple une voiture venant percuter une bouche d'incendie ou encore un hélicoptère qui vous prend pour cible. Une fois le parking débarrassé des voyous, vous pénétrez dans le hall de l'immeuble. À court d'énergie, vous décidez de boire gratos en bousillant un distributeur de boissons. Suite à cela, vous faites voler en éclats une pergola et découvrez une salle... de laquelle s'échappe Zeng ! Pas de panique, on le retrouvera vers la fin... de retour dans les rues de Manhattan, un camionneur fera office de premier boss. Vous aurez ensuite le choix entre trois destinations : le Bronx, le centre commercial ou Central Park. Plus tard, une seconde bifurcation vous permettra de vous rendre à la base navale ou à la base aérienne. Cette arborescence fait qu'une seule partie vous fera traverser dix-huit niveaux sur vingt-cinq. Cela ne représente pas des heures et des heures de jeu, car les niveaux ne sont pas des exemples de longueur. Néanmoins, enchaînés avec dynamisme, ils vous tiennent parfaitement en haleine. Évidemment, grâce aux bifurcations, il y aura six façons de finir le jeu, et si l'on prend en compte les quatre personnages, cela fait vingt-quatre raisons de rejouer une partie. Le mode Deux joueurs vient aussi ajouter à la durée de vie, tout comme le Battle Mode où les personnages s'affronteront dans sept arènes différentes. ▶▶▶



Quelques coups auront suffi à ébranler ce mur de planches. Trouvez ainsi les quelques autres salles secrètes.

De nombreux éléments du décor pourront servir, telle cette roue de limousine. Alors, essayez de tout arracher !

FIGHTING

de vent sur le pourquoi du comment.

Vous vous déplacerez librement partout et pourrez aussi revenir sur vos pas, sauf dans certains cas précis. Sur la première photo, vous distinguez une voiture au loin. Sur la seconde prise, vous vous trouvez près de cette voiture. C'est beau la magie, non ?

Deux solutions pour ouvrir cette grille : tapez dessus comme un dingue jusqu'à plus soif ou employez les grands moyens.

FORCE

MATCH CONTRE

DIE HARD ARCADE

Fighting Force est bien plus long, plus complet et plus interactif que Die Hard Arcade. De même, techniquement plus évolué, avec des déplacements à 360° procurant une sensation totale de liberté, Fighting Force s'impose facilement et mérite le titre de meilleur Beat'Em All 3D.

FIGHTING FORCE

ALANA MCKENDRICK
Age : 17 ans • Taille : 1,65 m • Poids : 49 kg • Cheveux : blonds • Yeux : bleus • Q.I. : 240

Une réalisation recherchée et innovante

Pour la première fois dans ce genre de jeu, vous pourrez évoluer librement dans des décors en 3D, explorer les moindres recoins, et revenir sur vos pas dans la quasi-totalité des cas. Une sensation de liberté jusqu'alors inconnue des joueurs ! L'animation est d'ailleurs excellente, fluide et réaliste. Autre atout majeur, le jeu offre une grande interactivité entre votre personnage et l'environnement. Cela se manifestera par la possibilité de démolir les voitures, de briser les vitres et d'arracher des éléments du décor tels que les barres d'accoudoir d'un ascenseur... Également de soulever les roues d'une voiture et de les jeter sur vos ennemis, ou si vous jouez avec Smasher, d'arracher carrément le moteur ! Poubelles et caisses qui traîneront dans les rues seront aussi à votre merci. De même, un peu partout vous pourrez ramasser des armes et autres objets, tels que couteau, sabre, tesson de bouteille, batte de base-ball, machette, fusil à pompe, lance-flammes, laser, lance-roquettes, canon 30 mm, trousse de pharmacie ou simple cendrier... On finit par penser que tout est possible et à se prendre réellement au jeu.

L'esprit du combat de rue

Mis à part le fait de se placer face à l'adversaire (sinon, on tape dans le vide), les combats sont tout de suite spectaculaires. La prise en main est rapide, les coups s'enchaînent facilement sans manipulations complexes. Une esquive latérale est disponible, et l'on pourra passer de la marche au pas de course d'un simple geste. Les personnages ont une palette de coups assez impressionnante, qui rend le jeu très riche et varié. Coups de pied, chope qui calme, plongeon dans les jambes, coups de boule, coups de genou, balayage, projection, saut, etc. L'ambiance est excellente grâce aux nombreux bruitages ; en fait, tous les ingrédients sont réunis pour vous faire passer les meilleurs moments qui soient. En revanche, les niveaux, représentés dans une vue un peu éloignée, ne permettent pas de contempler pleinement les bagarres. En outre, les personnages apparaissent à l'écran dans une taille assez réduite. Graphiquement, Fighting Force est un poil faiblard, mais c'est le seul reproche que l'on puisse lui faire. ■

FRANCIS

À deux, vous pourrez développer l'esprit d'équipe en vous protégeant à tour de rôle. Mais il sera aussi possible de s'éloigner l'un de l'autre dans les limites du raisonnable.

Ne vous faites pas renverser par les voitures ! Un bus de touristes rempli à ras bord, ça vous marque à vie.

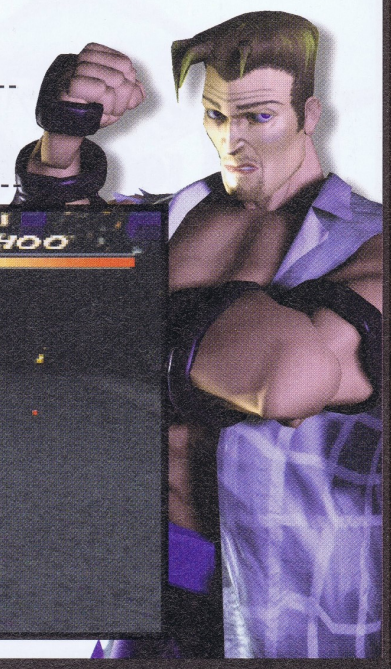
Une simple pression sur un bouton vous permettra de passer de la marche au pas de course. Une, deux, une deux...

Attention derrière vous ! Les personnages ne se retournent pas très rapidement et ne bloquent pas les coups, ce qui vous vaudra quelques bleus.

Il sera possible d'enchaîner plusieurs coups de poing ainsi que des coups de pied. C'est simple et efficace !

HAWK MANSON

Age : 26 ans • Taille : 1,88 m • Poids : 89 kg • Cheveux : blonds • Yeux : bleus • Q.I. : 187



Devinez qui se cache derrière cette grosse caisse ? Mace n'a pas trouvé plus lourd à soulever et va tenter de battre le record de lancer.

MACE DANIELS

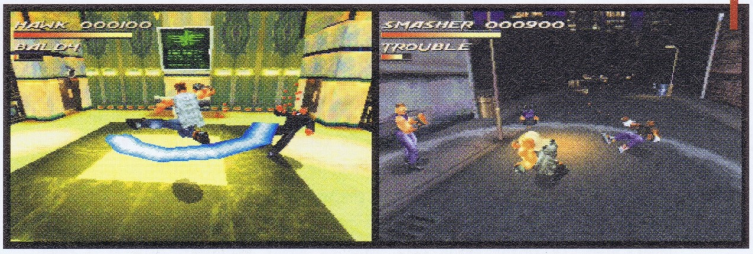
Age : 21 ans • Taille : 1,68 m • Poids : 56 kg • Cheveux : blonds • Yeux : verts • Q.I.: 200

C'est tout simplement excitant de tout casser dans la rue ! Alors puisque ce 4x4 résistait à mes caresses, nous avons utilisé un lance-roquettes pour le réduire à sa plus simple expression, une épave. Troop boonnn !

Les projections sont nombreuses. Une fois l'adversaire saisi, vous pourrez, suivant le bouton sur lequel vous appuierez, lui faire subir toutes sortes de tortures.

Chaque personnage possède un coup spécial qui touche à 360°, mais qui lui ôte un peu d'énergie. À utiliser à bon escient, donc !

Chaque ennemi possède sa barre d'énergie. Celle-ci vidée, l'ennemi disparaît, tel un envahisseur.



Voici quelques-unes des armes employées. Mais sachez aussi que tout sera bon pour se défendre. Un couteau, une barre de fer ou une simple caisse en bois feront très bien l'affaire.

BEN « SMASHER » JACKSON

Age : 29 ans • Taille : 1,95 m • Poids : 127 kg • Cheveux : bruns • Yeux : noisette • Q.I. : 106

LES PLUS

Les bastons sont très fun grâce aux nombreuses possibilités d'attaque et aux objets que l'on trouve un peu partout.

LES MOINS

Les personnages n'apparaissent pas bien gros à l'écran et les graphismes sont un peu fouillis, mais là s'arrêtent les reproches.

EN RÉSUMÉ

Le jeu se résume en cinq phrases clefs : une prise en main rapide et agréable, une grande interactivité avec l'environnement, une liberté totale dans les déplacements, une vaste panoplie de coups et plusieurs modes de jeu apportant une bonne durée de vie. Un jeu excellent, original et qui plus est, très drôle !

GENRE :	BASTON
ÉDITEUR :	SEGA
AUTRES STANDARDS :	PS
NOMBRE DE CD :	1
DIFFICULTÉ :	MOYENNE
NOMBRE DE PERSONNAGES :	25
NOMBRE DE JOUEURS :	1 OU 2
CONTINUES :	OUI
SAUVEGARDE :	OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRÊT : 17/20

90%

LOST WORLD

Le cinéma spielbergien et le jeu vidéo devraient faire bon ménage. Il aurait peut-être fallu le rappeler aux responsables de ce jeu. Cela dit, Lost World, le jeu, n'est pas pire que Lost World, le film. Il a même failli être bien mieux. Il l'est en fait, puisqu'à la différence du film, le suspense ne nous est pas épargné…

Pour mettre d'entrée les choses au point,

Le dernier tableau où vous profitez des services du compy, que vous ferez sauter de passerelle en passerelle, en tournant autour du prédateur humain à l'angoissante visée laser. À ce niveau (7e) le plaisir est encore de la partie.

Le compy doit se faufiler entre les pattes d'une meute de bronchiosaures qui se déplacent en file indienne. Ça tombe bien, le jeu se déroule sur un seul plan, c'est-à-dire en 2D.

La 3D temps réel permet des effets de profondeur réussis (la bête vient ici du fond de l'écran) quand l'anim' et la finition sont bien au rendez-vous. Or, y'a parfois des poses de lapins.

les deux «Mondes perdus» n'ont strictement rien à battre de la cohérence de leur scénario. Le nôtre se décompose ainsi en cinq phases de jeu qui correspondent chacune à une évolution génétique différente. Mais n'allez chercher aucune logique autre que formelle dans la succession de ces étapes. Fidèle à l'antique idéologie du genre plate-formiste, Lost World ressort le bon vieux déroulement latéral où, quoi qu'il arrive, la sortie se trouve à droite. Seulement, Spielberg et sa bande de gros malins ont dû se rendre compte de l'âge éculé du principe. Alors pour jouer la variété, ils ont engagé cinq créatures distinctes en guise de héros. Des persos qui, une fois passé leur quota de niveaux, refilent le relais au suivant. Vous inaugurez la grande escapade avec le plus petit prédateur dinosaurien (le compsognatus, compy pour les potes) pour finir avec la plus grande gueule du cheptel : le Roi T, T-Rex pour les intimes.

Le compy dans l'œil

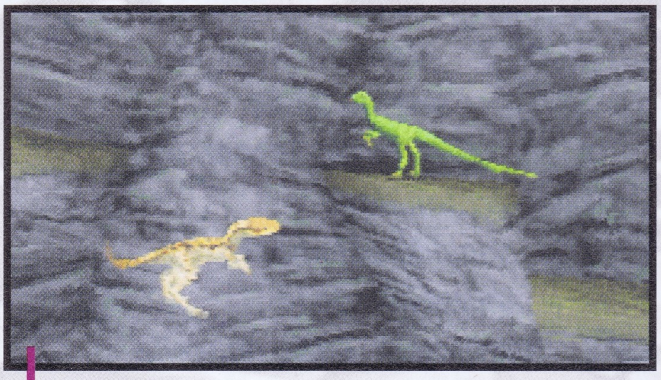
Entre ces deux extrémités, vous aurez plate-formé avec deux humains (un chasseur et un savant) et un raptor. Lost World ressemble ainsi à une compilation de cinq p'tits jeux d'Arcade qui seraient reliés par, outre le CD et le titre, une ambiance préhistorique et le fait qu'il faille ramasser en chemin des hélices d'ADN. Et une jouabilité trisomique qui ne cesse d'empirer à mesure évidemment que le jeu se complique. La tare est là : le 21e chromosome du jeu, c'est cette maniabilité «foutraque» qui, petit à petit, sabote le jeu. Une vraie bombe à retardement qui explose inexorablement au troisième niveau du stage chasseur. Ici rendu, vous rendez les armes. C'est trop galère, c'est trop fort, trop débilement dur.

Dis-leur no aux dinos

Votre hargne contenue depuis le début du jeu remonte alors à la surface, l'écume coule à flots. Une difficulté surdosée, passe encore. Une maniabilité retorse, passe aussi. Moins, mais l'on s'en arrange. Les deux à la fois, là non, ça ne passe plus. Même en mode fastoche c'est le «cassage de testitubercules» assuré. Avec le compy, première bestiole à diriger, on s'amuse, on fait les cons. On se dit qu'après tout ce n'est qu'un jeu, et que si la précision est parfois aléatoire, on va bien s'y faire. D'autant que l'on s'y fait et que cela en devient presque agréable. On passe les sept parcours du compy. On jubile. On se dit qu'on l'a dompté ce bouffon de jeu. Trop vite ! Vient le chasseur, et autant le compy avait quelques sautes d'humeur, autant le chasseur n'est jamais d'humeur. Veut pas jouer, le mec. Et au troisième, c'est votre tour. À vous de plus vouloir jouer. Alors, Le Monde perdu peut avoir de beaux arguments dans la culotte, on n'en profitera pas. Pas longtemps du moins. À moins d'être un monomaniaque ravagé et un bourreau du joypad. À moins d'être un Tazz du jeu vidéo, et de tout avaler tout cru, tout rond. Et d'avoir des ronds à perdre. ■

FREDDY

L'enfer commence vraiment avec le maniement de cet «encoulé» de fusil lanceur de grappins. C'est là que l'on abandonne généralement, à deux doigts de la dépression nerveuse.



Savoir que le dinosaure à lui tout seul est aussi con qu'une tribu de Lemmings. Les falaises, connaît pas. Le vide, c'est quoi ?

Un Tyranos réveillé en pleine sieste, ça vous veut pas forcément du bien.

Le morceau d'algue vert chlorophylle, c'est copain compy qui joue au légume pour échapper au dino-croco.

EN RÉSUMÉ

En dépit d'un contexte audiographique carrément favorable, le jeu s'enlise et apparaît pour ce qu'il est : un mastodonte marketing trop lourd et rigide pour être réellement consommable. Une jouabilité lâche et fossilisée rend effectivement le jeu fmpropre à la consommation avant même sa première moitié. À moitié prix, le soft commence donc à peine à être intéressant.

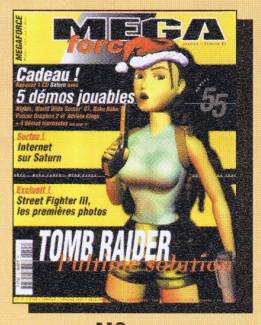
GENRE :	AVENTURE/ACTION
ÉDITEUR :	SEGA
EXISTE SUR :	PLAYSTATION
NOMBRE DE CD :	1
DIFFICULTÉ :	3 DEGRÉS
NOMBRE DE NIVEAUX :	24
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUES :	OUI
SAUVEGARDE :	OUI

SON :	15/20
GRAPHISME :	15/20
ANIMATION :	14/20
MANIABILITÉ :	06/20
INTÉRÊT :	10/20

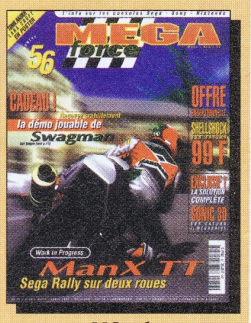
68%

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION !

N°54



N°55



N°56

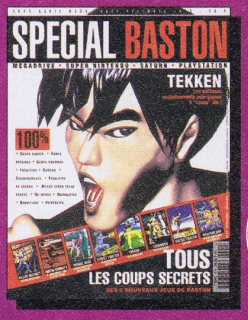
N°57

N°58

N°59

LES HORS-SÉRIE

H 1



H 2

H 4

BON DE COMMANDE

À découper ou à recopier et à renvoyer sous enveloppe affranchie à MEGAPRESS • Réassort • 6, Bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex

Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE

(Les N°9 et 34 sont livrés avec une cassette vidéo SEGA)

Au prix de 45F l'unité (France-Port compris)

Au prix de 55F l'unité (Étranger-Port compris)

(à multiplier par le nb. d'ex. commandés)

Nom..... **Prénom**.....

Adresse.....

Code Postal..... **Ville**..... **Âge**.....

J'ai une ❒Saturn ❒Megadrive ❒Master System ❒Mega CD ❒Game Gear

N° ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___

Je joins un chèque de.....**F à l'ordre de MEGAFORCE**

SEGA WORLDW

À quand la simulation de foot ultime ? Celle qui nous clouera sur notre chaise et qui nous empêchera de dormir ? Avec la version 97 de Worldwide Soccer, Sega s'était déjà considérablement approchée de la perfection. Cette nouvelle tentative sera-t-elle la bonne ?

Grosso modo,

les versions 97 et 98 sont assez ressemblantes. De trois stades, nous sommes passés à cinq, et il est dorénavant possible de jouer avec les clubs français, anglais et espagnols, en fonction des langues choisies au début du menu. PSG ! PSG ! Pour le reste, vous ne serez pas dépaysé, d'autant que la présentation demeure quasiment identique. Les mêmes options de jeu sont présentes, avec la possibilité de sanctionner ou non les fautes, les hors-jeu, de distribuer des cartons, de prendre en compte les blessures ou les arrêts de jeu. Prolongations et tirs au but sont également présents. Parfois, le match se déroule sous la pluie, mais cela n'a malheureusement aucune incidence sur les joueurs ou le ballon (c'est juste artistique !). Vous retrouvez également quatre inclinaisons du terrain et trois zooms qui vous mettent dans les meilleures conditions. Il est possible de s'engager pour la Coupe du Monde, de participer à un tournoi (de quatre à seize joueurs) ou, plus simplement, de jouer en match amical. Vous allez vous éclater aussi lors du concours de penalties ! Quant à la réalisation, le graphisme et l'animation sont toujours aussi surprenants et brillants. Seule l'ambiance sonore déçoit curieusement, les commentaires en direct ne sont qu'en anglais et ne valent pas grand-chose face à notre Thierry Roland national ! Autant dire que vous ne pouvez compter que sur vous et vos ami(e)s pour mettre le feu au stade...

Ça chauffe, ça chauffe, ça brûle !

Hallucinant... C'est hallucinant de découvrir de quelle manière les joueurs évoluent sur le terrain. Ils chargent de l'épaule, tentent de choper la balle entre les pieds de l'adversaire ou se jettent vaillamment dans un dangereux tacle glissé. Certains courent presque à reculons pour voir où va être envoyée la balle, d'autres dribblent aussi bien que Maradona, et jonglent moqueusement avec la balle en réalisant une aile de pigeon. Tir tendu, lobe, grand pont, talonnade, centre en retrait, reprise de volée, tête plongeante..., rien ne leur est inconnu, si bien qu'ils donnent beaucoup de réalisme à l'action. L'animation est en cela excellente. Les filets bougent lorsque le ballon entre dans le but et il arrive qu'un ▶▶▶

CLUB EDITION

IDE SOCCER 98

Le contre-pied est réussi, mais la balle ne va-t-elle pas trop haut ? Les penos mettront vos nerfs à rude épreuve !

Grâce au ralenti, vous pourrez revoir les meilleures actions sous tous les angles.

Le placement des murs est déplorable ! C'est à se demander si les programmeurs ont déjà vu un match de foot...

L'arbitre n'apparaît sur le terrain que pour distribuer des cartons. Le reste du temps il regarde le match à la télé...

Admirez cette reprise de volée ! Le geste est parfait.

Dosez convenablement la force ainsi que l'effet pour vous donner une occasion de but.

MATCH CONTRE

WORLDWIDE SOCCER 97

Si vous possédez déjà la version 97 de Worldwide Soccer, l'achat de la version 98 ne se justifie nullement, puisqu'elle ne propose pas réellement d'évolution autre que les équipes de club. En revanche, si vous ne possédez pas la version 97, Worldwide Soccer 98, malgré ses quelques imperfections, est la simulation de foot qu'il vous faut.

▶▶▶

SEGA WORLDWIDE SOCCER 98

joueur se retrouve à terre après s'être pris de plein fouet un ballon ! Un gros travail a également été réalisé sur le gardien afin de le rendre très réaliste. Ainsi, tout comme sur un vrai terrain, vous pourrez le voir sortir des cages pour récupérer une balle dans la surface de réparation. Il lui arrivera même de partir la balle au pied ! Mais là où le réalisme est saisissant c'est lorsque le gardien fait des erreurs, relâche le ballon, ne parvient pas à le renvoyer des poings assez loin, ou rentre dans les cages avec... C'est très fort et cela nous donne l'impression d'être dans un vrai match. Même s'il n'y a ni arbitre, ni juges de touche et que les murs formés par les joueurs ressemblent à un morceau de gruyère, on pardonne... Les différentes vues proposées sont également très efficaces, car elles nous permettent d'organiser notre jeu aussi librement que dans la réalité. Foncez sur l'aile, puis envoyez un centre ou donnez une balle longue et haute à votre attaquant en pointe s'il vous en prend l'envie... Pour y parvenir, un bon contrôle du ballon est primordial, et il faut reconnaître que le toucher de balle de Worldwide Soccer 98 vaut son pesant d'or. Le jeu est rapide, les passes s'enchaînent et les tirs font fureur. Si la force de frappe est assez clairement contrôlable, l'effet donné au ballon est un peu plus difficile à cerner, mais l'on parvient au bout du compte à réaliser des frappes d'une pureté ou d'une ingéniosité incroyables. Enfin, douze formations (4-2-4, 3-5-2...) sont proposées, ainsi que sept tactiques (attaque, défense, contre-attaque...) et la différence de difficulté entre les niveaux étant très perceptible, vous prendrez un pied fou à planter but sur but.

FRANCIS

Quatre orientations de terrain sont disponibles et chacune d'elles dans trois zooms plus ou moins rapprochés. Remarquez aussi que les conditions climatiques peuvent être variables (beau temps ou pluie), et que les matches se déroulent de jour ou de nuit.

Si vous utilisez la vue rapprochée, il est utile d'activer le radar.

Le zoom éloigné vous donne une vue d'ensemble, comme à la télévision.

La vue normale est un bon compromis entre le zoom rapproché et le zoom éloigné. Vous pouvez ainsi apprécier les mouvements des joueurs tout en ayant une bonne vision du terrain.

La vue depuis la touche vous place en quelque sorte dans le rôle de l'entraîneur regardant attentivement ses joueurs évoluer sur le terrain.

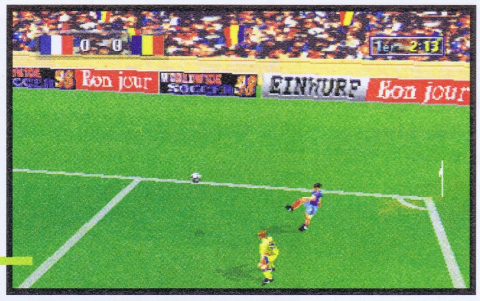
Le joueur s'apprête à reprendre la balle de la tête et je ne vois pas ce qui pourrait l'empêcher de marquer.

Vous pouvez jeter le ballon au joueur le plus proche ou tenter une touche plus longue vers vos autres coéquipiers.

Dégagez le plus loin possible ou passez la balle à l'un de vos arrières s'ils sont bien démarqués, car un contre est si vite arrivé...

Les joueurs ont les mêmes manières que les vrais footballeurs. Vous serez surpris par leurs dribbles !

N'ayez pas peur de faire des centres, car il n'est pas trop difficile de reprendre la balle de la tête ou encore d'une magnifique bicyclette.



Le gardien se baladant parfois dans la surface de réparation, vous pouvez tenter de le lober.

Une touche vous permet de donner une accélération et de percer la défense !

Vous parviendrez à marquer aussi bien de près qu'en dehors de la surface de réparation, mais il n'est pas toujours facile de donner l'effet voulu à la balle.

Changez les noms des joueurs pour indiquer les vrais noms ou carrément le vôtre.

À voir les drapeaux s'agiter dans les tribunes, le public soutient manifestement l'équipe espagnole. Viva España !

LES PLUS

Les joueurs ont un très bon bagage technique, ce qui donne beaucoup de réalisme au jeu. Le toucher de balle est agréable.

LES MOINS

Il est regrettable que les effets sonores et autres bruitages soient si moyens.

EN RÉSUMÉ

Mis à part l'ambiance médiocre et quelques autres petits défauts, voilà une simulation de foot remarquable. Le jeu est très agréable à voir grâce à son réalisme, et ô combien passionnant du fait de son toucher de balle. Une certaine approche de la perfection que vous ne devez pas louper !

GENRE :	COURSE
ÉDITEUR :	SEGA
AUTRES STANDARDS :	NON
NOMBRE DE CD :	1
DIFFICULTÉ :	MOYENNE
NOMBRE DE STADES :	10
NOMBRE DE JOUEURS :	1 OU 2
CONTINUES :	NON
SAUVEGARDE :	OUI

SON : 09/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRÊT : 18/20

93%

Décidément, ces temps-ci, les Doom-like ont le vent en poupe sur Saturn. Lobotomy Software, spécialiste du genre, a vraisemblablement pris la décision d'en livrer un par mois. En effet, les papas du génial Exhumed s'attaquent maintenant à de gros morceaux issus du monde PC. Après une adaptation réussie de Duke Nuke'm sur la machine de Sega, voilà qu'ils nous offrent Quake sur un plateau, un autre classique du genre.

Exhumed était réputé pour ses qualités techniques

autant que pour l'intérêt qui s'en dégageait. Souvenez-vous de cette animation sans faille dans des décors de l'Égypte ancienne, pas de saccades, pas de ralentissements et surtout des effets de lumière saisissants. Avec ce titre, Lobotomy avait rabattu le caquet de tous les possesseurs de PlayStation qui reprochaient à la 32 bits de Sega d'être incapable de gérer ce genre d'effets. Comme quoi, si les développeurs ont du talent et font des efforts, ils peuvent tirer parti du potentiel de la machine. Mais loin de s'endormir sur ses lauriers, la talentueuse équipe de Lobotomy s'attaque à des jeux jusqu'ici réservés aux PC. En premier lieu, elle nous balance une version Saturn du célèbre Duke Nukem, et quelle version ! Excellente en tous points, on ne pourra guère lui reprocher qu'un niveau de difficulté un peu élevé. Et c'est au tour de Quake, développé à l'origine par Id Software (les géniteurs de Doom), de connaître les joies de la transposition sur console. Quake réputé dans l'univers micro pour sa fantastique beauté et son ambiance effrayante.

Comme d'hab', les statistiques de fin de niveau.

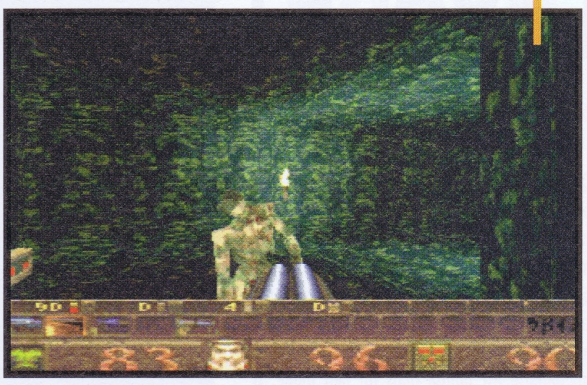
Une légende sur Saturn

Mais cette fois, la tâche était ardue pour les programmeurs car la particularité de Quake est de proposer des graphismes tout en 3D, jusqu'aux ennemis, une grande première. Un vrai challenge technique. Alors, qu'en est-il de cette conversion ? Eh bien, saluons de nouveau le travail de l'équipe de développement car, malgré toutes ces difficultés, elle nous montre un soft présentable. On se souvient de la laideur des Doom et autres Hexen sur Saturn. Désormais, on en est bien loin même si on n'atteint pas la qualité de Duke ou Exhumed. Les décors glauques et sordides à souhait se laissent regarder et les effets de lumière sont superbes, même quand on est blasé. En revanche, l'animation rame pas mal : dans l'ensemble, la fluidité reste tolérable mais dès que plusieurs ennemis apparaissent à l'écran, ça saccade franchement. Dommage, car l'ambiance bien pesante de Quake est séduisante : dédales de couloirs sombres, dégoulinades sur les murs, grandes pièces vides mais flippantes, musiques oppressantes (et ce n'est rien de le dire), bruitages de fond inquiétants : grondements et autres petits bruits stressants ; bref, la chair de poule assurée. Dommage en effet, car les problèmes d'animation nuisent à la jouabilité du soft. Dommage aussi que les décors soient parfois trop sombres et souvent un peu approximatifs. Dommage enfin, mais la faute en revient ici plutôt à Id Software, que la plupart des monstres ne ressemblent pas à grand-chose. Bien sûr, on reconnaît des militaires, vaguement des chiens, des chevaliers, mais on a du mal à identifier les autres monstres. Les ectoplasmes, passe encore, mais le reste n'est que masses informes et cubiques. Difficile dans ces conditions d'apprécier et de flipper. Somme toute, le passage en 3D des personnages n'est pas très heureux et de bons vieux sprites auraient sans doute été préférables. En ce qui concerne le jeu lui-même, on reste dans le domaine du Doom-like pur et dur. ▶ ▶ ▶

QUA

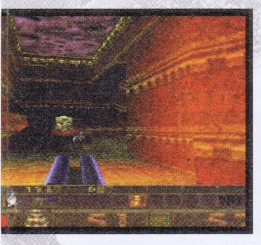
Le choix des armes : le fusil (à terre) ou le lance-grenades (dans vos mains) ?

Le double fusil à pompe est une arme redoutable.



La face gore de Quake : les ennemis explosent en morceaux sous votre feu.

Les zombies habitent les égouts. C'est d'ailleurs une vraie galère que de les exterminer. Le mieux est encore de les éclater à la grenade.



AKE

Les ennemis de Quake sont affichés en 3D : un résultat qui ne fera pas forcément l'unanimité d'un point de vue esthétique.

MATCH CONTRE

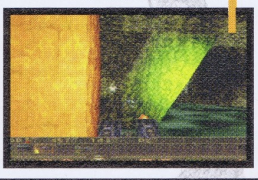
EXHUMED

L'ambiance glauque et sombre de Quake est assurément un plus important, toutefois sa réalisation générale est nettement moins performante que celle d'Exhumed. Aussi palpitants l'un que l'autre, l'avantage tourne légèrement en faveur d'Exhumed.

QUAKE

Comme dans Duke, le personnage de Quake peut lever ou baisser la tête. Pratique pour tuer les ennemis qui ne sont pas au même étage que vous.

Des effets de lumière comme seuls les développeurs de Lobotomy les réussissent sur Saturn.



Tendance molle

Quake se montre très vite académique. On progresse, on trouve des armes, des passages secrets (en tirant dans les murs), des mécanismes, des clefs pour ouvrir certaines portes, des armures etc. Mais l'ensemble est très stéréotypé et relativement simpliste, notamment les énigmes. En outre, la maniabilité est bonne mais un peu molle. Il n'y a qu'à voir la vitesse à laquelle le personnage se déplace ou encore ses petits sauts. Heureusement, les niveaux (une trentaine) sont tous assez vastes et offriront de bonnes gamberges pour retrouver la sortie. Mais cela ajouté à une ambiance "frissons garantis" ne suffira pas à pallier le manque d'originalité et de nerf du jeu. Au final, Quake sur Saturn, sans être une réelle déception, n'est pas la petite bombe qu'on attendait et s'avère n'être qu'un Doom-like honorable sur les rangs des titres sympas mais moyens sur Saturn. ■

KHARMO

Localisé en français, le jeu vous donnera par moment des indications, notamment quand vous arrivez, comme ici, dans une zone secrète.

Un démon qui va vous donner du fil à retordre.

Ces portes figurent soit un téléporteur, soit la sortie du niveau comme ici.

L'utilisation du lance-grenades trop près d'un mur ou d'un ennemi n'est pas recommandée.

LES PLUS

L'ambiance gore oppressante. Les effets de lumière. Une bonne durée de vie. L'adaptation d'un classique sur Saturn.

LES MOINS

Des saccades, les monstres en 3D qui ne ressemblent à rien. Les énigmes un peu faciles et surtout l'aspect conventionnel du soft.

EN RÉSUMÉ

Techniquement honorable (malgré une animation pas très fluide), Quake est un Doom-like à l'ambiance terrifiante mais au principe téléphoné. Très académique dans son concept, il propose les ingrédients habituels du genre (armes, clefs, énigmes, boss) sans vraiment innover. Un jeu qui semble vieillot dans son principe même si, pour la première fois, on y voit des ennemis entièrement en 3D. Bref, un titre intéressant mais pas vital.

GENRE :	ACTION 3D
ÉDITEUR :	SEGA
AUTRES STANDARDS :	PC, NINTENDO 64
NOMBRE DE CD :	1
DIFFICULTÉ :	MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX :	UNE TRENTAINE
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUES :	NON
SAUVEGARDE :	OUI.

SON : 15/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRÊT : 16/20

84%

Un NHL restera toujours un NHL.

Régulièrement, on retrouve du NHL sur nos consoles. 1998 ne dérogera pas à cette règle d'or. Voilà donc un NHL' 98 de chez Sega qui débarque sur Saturn avec les habituels joueurs et équipes. Il n'y a plus qu'à espérer qu'une petite nouveauté sera tout de même à l'ordre du jour, pour que le petit dernier ait une chance face aux poids lourds de la catégorie.

Celui dont il est question aujourd'hui s'inscrit dans la lignée des précédents et propose des paramètres à jour, constituant le réalisme du soft : les vraies équipes, les vrais noms des joueurs, les stats' et tout le tralala. Concernant les options, rien de vraiment nouveau. Toutes celles auxquelles nous étions habitués les précédentes années sont là : mode Multijoueur (de un à huit), Championnat, Match seul, Tournoi, Entraînement, Éditeur de joueurs, d'équipes, six angles de vue différents, des ralentis avec déplacement des caméras comme bon nous semble, et zooms à volonté, bref, l'armada routinière des options et des possibilités. Rien de foncièrement novateur de ce côté-là.

Bug, tentative d'innovation ou absence de bêta test ?

La seule chose qui surprend (désagréablement) est la maniabilité : quand la patinoire est verticale sur l'écran, pas de blèmes. Mais dès que l'on passe en caméra latérale, le maniement ne change pas, et pour aller à droite (vers le but), il faut appuyer sur Haut, pour se diriger vers la touche située au bas de l'écran, on doit indiquer la direction Droite. Pénible, très pénible. D'un point de vue technique, pas de quoi non plus se pavaner. Quelques bugs de-ci de-là, de légers ralentissements et des graphismes honorables. En revanche, c'est la lenteur du jeu qui irritera les puristes. Les patineurs se déplacent sur la glace à la vitesse d'un aï (plus communément appelé paresseux) dépressif. J'exagère, mais nous n'en sommes pas loin. Dommage, car sinon, la panoplie classique des coups est toujours présente. Tout bien réfléchi, NHL' 98 n'apporte rien de plus que les précédentes versions, et surtout, pas plus de fun. En outre, cette année, les buts semblent rentrer un peu plus facilement. Un titre qui, finalement, est loin d'être enthousiasmant, un peu lent et aucunement novateur. Dommage....

FRANCIS

Grâce aux ralentis, revoyez la dernière action sous toutes les coutures avec zoom à volonté.

Au total, vous pourrez choisir votre angle de vue parmi les six caméras proposées dans le menu Pause.

Une fois le palet dans les filets, les joueurs peuvent laisser éclater leur joie.

Dans ce NHL de Sega, les buts rentrent relativement facilement, et les stratégies ne sont pas indispensables.

NHL' 98

EN RÉSUMÉ

Une réalisation honorable, un principe qui sent chaque année un peu plus le réchauffé, des buts qui rentrent facilement, un mode Multijoueur, une maniabilité pour le moins déconcertante selon les caméras, tels sont les atouts de NHL' 98. Des atouts qui en font un titre sans réelle originalité, noyé dans la foule de softs du même genre.

GENRE :	HOCKEY
ÉDITEUR :	SEGA
NOMBRE DE CD :	1
DIFFICULTÉ :	MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX :	NC
NOMBRE DE JOUEURS :	1 À 8
CONTINUES :	NON
SAUVEGARDE :	OUI

SON : 12/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 10/20
MANIABILITÉ : 13/20
INTÉRÊT : 13/20

75%

SEGA TOURIN

Vous étiez très nombreux à vous demander si la bombe Sega Rally allait un jour avoir une suite. En tous cas, voici aujourd'hui un jeu qui, sans en avoir le nom, en a toutes les apparences !

Sega est décidément plus

que jamais portée sur les courses automobiles. Depuis Out Run, il y a plus de dix ans, cette passion s'est perpétuée d'année en année avec des jeux tels que Super Monaco Grand Prix, Virtua Racing, Daytona USA et Daytona USA CCE, ainsi que le fantastique Sega Rally. En cette fin d'année, cette passion est encore plus brûlante avec pas moins de trois nouveaux titres, dont Formula Karts, testé dans ce magazine, et prochainement Les 24 heures du Mans. Quant au troisième, il s'agit bien évidemment de Sega Touring Car Championship. Simulation et jeu d'action, puisqu'il inclut la version Arcade du jeu, Touring Car ne traite ni de Formule 1, ni d'Indy Car, ni de course de rallye, ni de Stock Car, et encore moins de karting... De la nouveauté en perspective donc, et ce n'est pas pour nous déplaire !

Un paddle analogique, sinon rien !

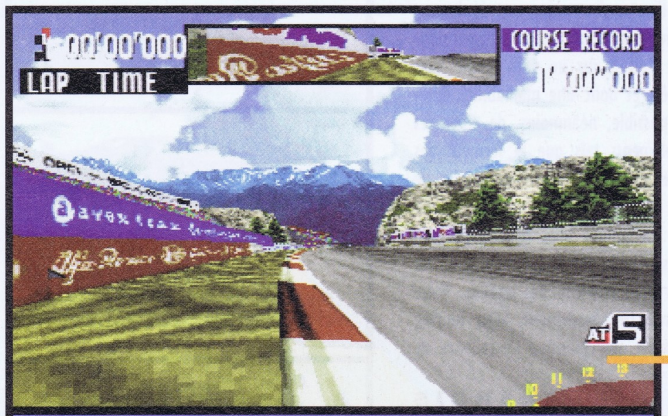
Voilà qui est bien fâcheux ! Avec une manette traditionnelle, les voitures se pilotent très difficilement, et le plaisir est tout autre avec un paddle analogique. Alors n'hésitez pas à en acheter un, car le jeu en vaut la chandelle. La conduite est très sportive, incisive, nerveuse. Les décrochages de la voiture sont facilement perceptibles et l'on sent bien l'accélération, les reprises ainsi que le grippe. Il est très facile de pousser son bolide en dérapage et, tout en contre-braquant les roues, de passer les virages à l'instar d'un pilote professionnel ! Dit en ces termes, cela semble un jeu d'enfant, mais en réalité la conduite est assez difficile, requiert beaucoup de concentration et présente donc un excellent défi. La vue extérieure semble plus pratique que la vue intérieure, et permet, à mon goût, une anticipation plus rapide des

Sur les courses très longues, vous constaterez une dégradation de votre tenue de route. Un arrêt au stand est possible pour chausser des gommes neuves.

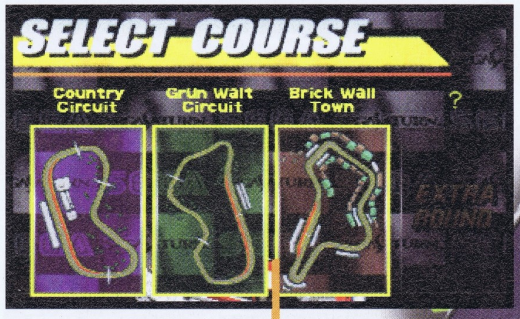
La première place vous échappe à cause d'un dérapage mal contrôlé.

En mode Saturn, vous pourrez modifier les caractéristiques des voitures. Changez la fermeté des suspensions avant et arrière ou optez, par exemple, pour des gommes plus ou moins tendres. Vous pouvez ainsi sauvegarder plusieurs voitures personnalisées

G CAR CHAMPIONSHIP



Vous pourrez passer à tout moment de la vue intérieure à la vue extérieure.

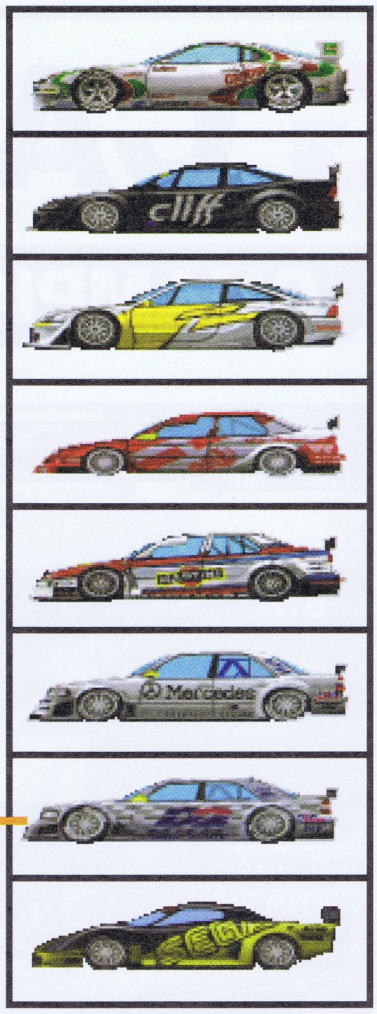


Trois circuits sont uniquement disponibles au début. Un quatrième viendra ensuite compléter cette liste.

MATCH CONTRE SEGA RALLY

L'impression de vitesse est beaucoup plus forte dans Touring Car, la difficulté aussi, mais le jeu est moins beau et un peu moins facile à contrôler, tout en gardant un pilotage très intéressant. Deux titres qui se valent. Vous avez craqué pour Sega Rally, alors vous craquerez aussi pour Touring Car !

SEGA TOURING CAR



▶▶▶ diverses difficultés de chaque circuit. Une petite bosse sur la piste vous fait décoller, et lorsque les roues retrouvent le contact avec l'asphalte, attention les dégâts, car à 300 km/h, par exemple, le moindre écart est fatidique ! Sur les longues courses, vous pourrez remarquer également que la tenue de route change avec l'usure progressive des pneus, et les roues patinant, vous perdez aussi en vitesse de pointe. Il vous est conseillé de rejoindre les stands pour un changement illico presto de vos pneus !

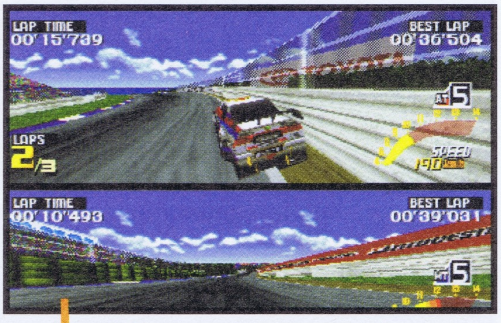
La fenêtre ouverte, c'est encore mieux...

L'animation procure une bonne sensation de vitesse et nous catapulte comme un boulet de canon ! Alors qu'avec le plupart des jeux le 300 km/h ne semble pas réaliste, ici, il en va tout autrement. Les voitures, à l'instar des vraies, ont également des feux de stop s'allumant lorsque l'on freine, le turbo crache des flammes, les carrosseries tanguent, etc. Les suspensions ont été prises en compte, et les bruits des moteurs sont également très réalistes, l'on se croirait sur un vrai circuit, tant nous en avons plein les oreilles ! Les voitures proposées au début ont toutes leurs spécificités, et donc une maniabilité différente. Certaines sont plus rapides, plus nerveuses et adhèrent bien plus à la route. Il est possible, néanmoins, de créer ses propres bolides en prenant comme base une de ces voitures, et en modifiant certains éléments tels que la fermeté des pneus, la rigidité des suspensions ou encore la souplesse de la direction... En outre, ce titre possède de nouveaux modes de jeu, comme les modes Grand Prix et Exhibition. Un quatrième circuit s'ajoute également aux trois premiers, ainsi qu'une nouvelle voiture, la Sega Racing Proto. Un monstre ! Touring Car gagne ainsi sans cesse en intérêt avec notamment son mode Deux joueurs. Mais le jeu n'est pas parfait. Les accrochages entre les voitures ne sont pas assez spectaculaires, les sorties de route non plus. Cependant, les dommages pourront être pris en compte en allant dans le menu des options. Votre voiture risquera alors de perdre de sa puissance si vous jouez trop aux auto-tamponneuses. Graphiquement, Sega Touring Car est beau et doté d'une animation franchement rapide. Vitesse, souplesse, beauté, trois mots qui résument l'excellence de cette simulation que les amateurs (et les autres) devraient se hâter d'acheter. ■

FRANCIS

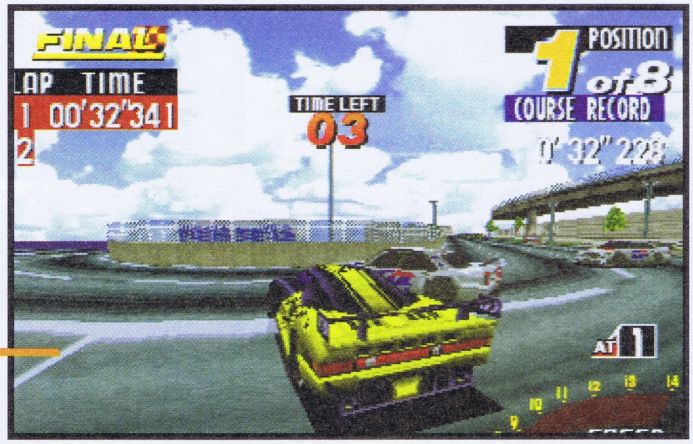
Quatre types de voitures sont disponibles au début. Une Toyota Supra, deux OPEL Calibra V6, deux Alfa Romeo 155 V6 Ti et deux AMG Mercedes Classe C. Ensuite, vous pourrez obtenir la Sega Racing Proto.

Quelle sortie de route ! Par chance, la zone de dégagement est assez large, et vous évitez de justesse de rentrer dans les barrières de pneus.

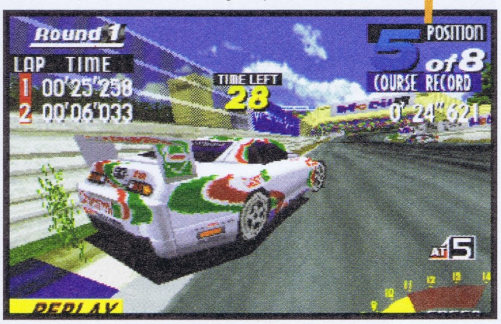


Le mode Deux joueurs se limite à une course à deux.

La Sega Racing Proto est un monstre, et vous parviendrez facilement en tête. Mais il faudra à chaque tour passer sur la ligne avant la fin du chronomètre.

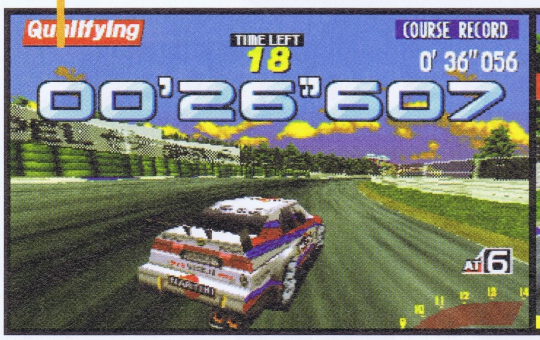


Si vous activez les dégâts, évitez les sorties de route violentes. Le moteur de votre voiture pourrait être endommagé et perdre de son efficacité.



En mode Arcade, tout débutera par une séance de qualification, afin de déterminer votre position lors du départ lancé de la course.

Les courses se dérouleront en pleine journée ou en fin de soirée.



Ça passe à l'intérieur en léger dérapage !

Ici, vous prenez l'aspiration.

Plus rapide en vitesse de pointe, vous commencez à remonter en tête de la course.

Il sera possible de revoir la course en intégralité, tout en choisissant la vue.

LES PLUS

Quel plaisir de pilotage ! Les sensations sont très fortes, la voiture semble réelle entre nos mains, et les arrêts au stand mettent du piquant dans l'action.

LES MOINS

Sans manette analogique, telle celle vendue avec Nights, Touring Car est pratiquement injouable, c'est dommage.

EN RÉSUMÉ

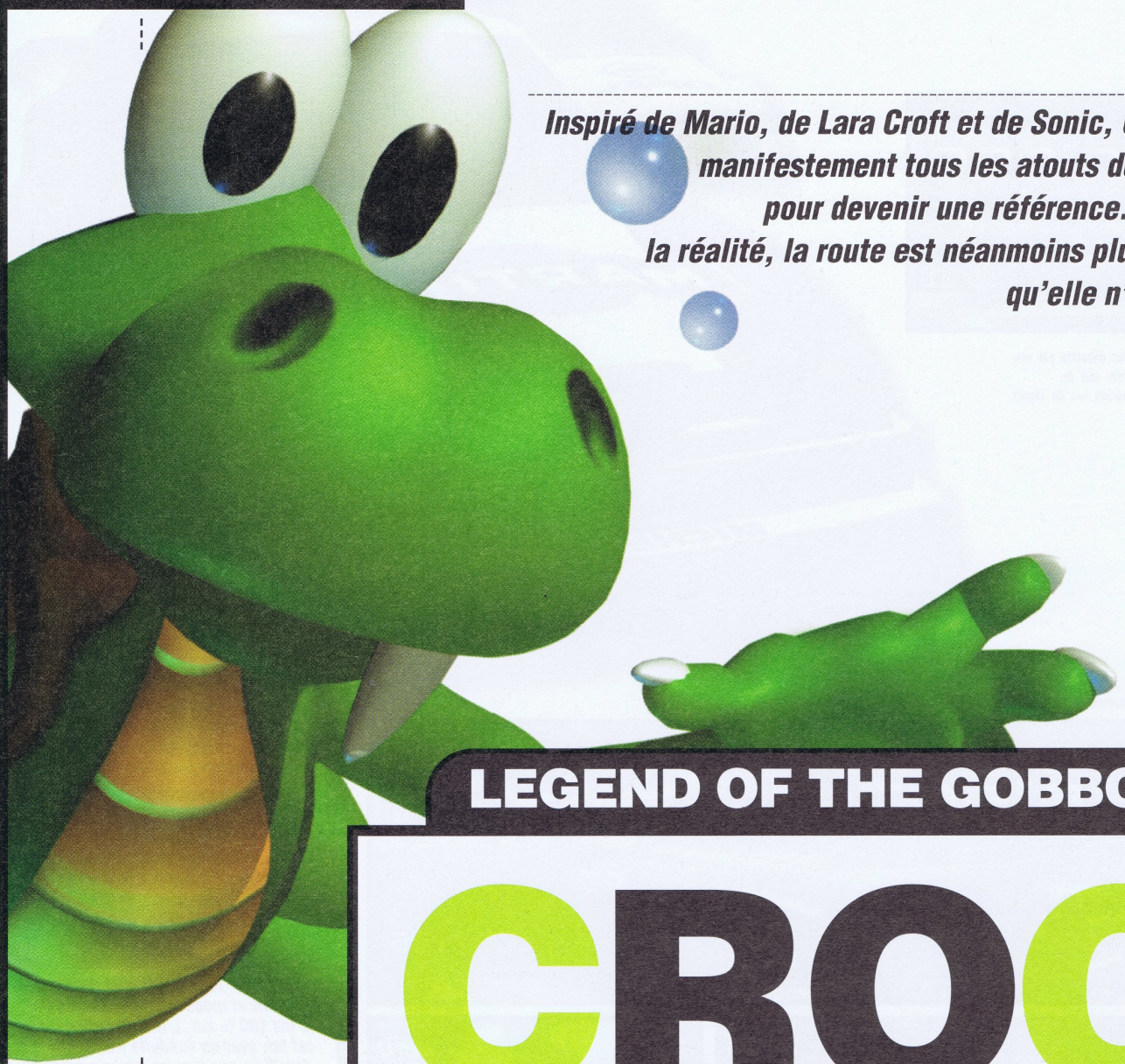
Difficile, long et complet dans ses options et modes de jeu, Touring Car, c'est 100 % fun. L'intérêt qu'il dégage est tel, avec sa conduite très sportive et intuitive, que l'on ne peut s'arrêter d'y jouer ! Voilà le digne successeur de Sega Rally. Il était temps !

GENRE :	SIMULATION SPORTIVE
ÉDITEUR :	SEGA
AUTRES STANDARDS :	ARCADE
NOMBRE DE CD :	1
DIFFICULTÉ :	4
NOMBRE DE CIRCUITS :	4
NOMBRE DE JOUEURS :	1 OU 2
CONTINUES :	OUI
SAUVEGARDE :	OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRÊT : 18/20

94%

zap 3 P.Croc 16/10/97 12:48 Page 2 (Film Noir fin)



Inspiré de Mario, de Lara Croft et de Sonic, Croc a mis manifestement tous les atouts de son côté pour devenir une référence. Du rêve à la réalité, la route est néanmoins plus difficile qu'elle n'y paraît...

LEGEND OF THE GOBBOS

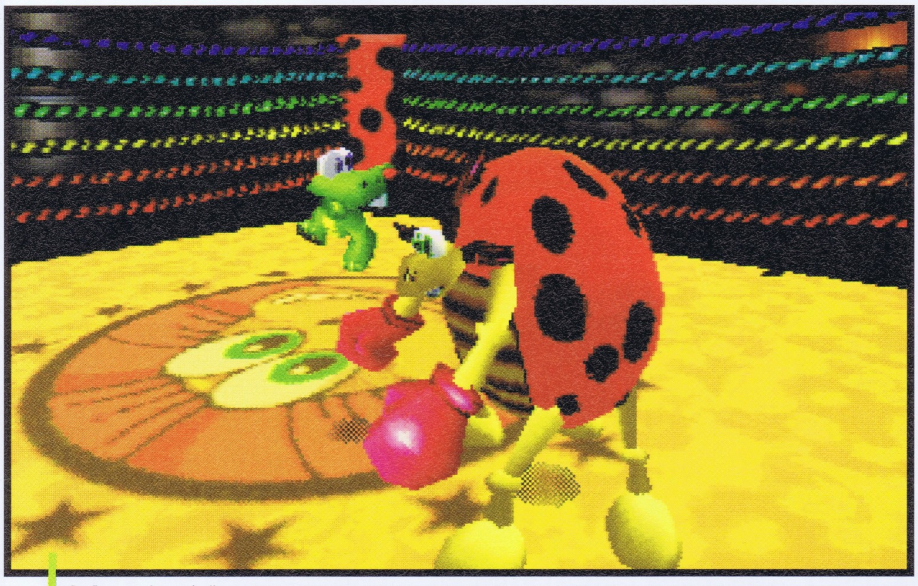
CROC

Croc est un petit dinosaure abandonné,

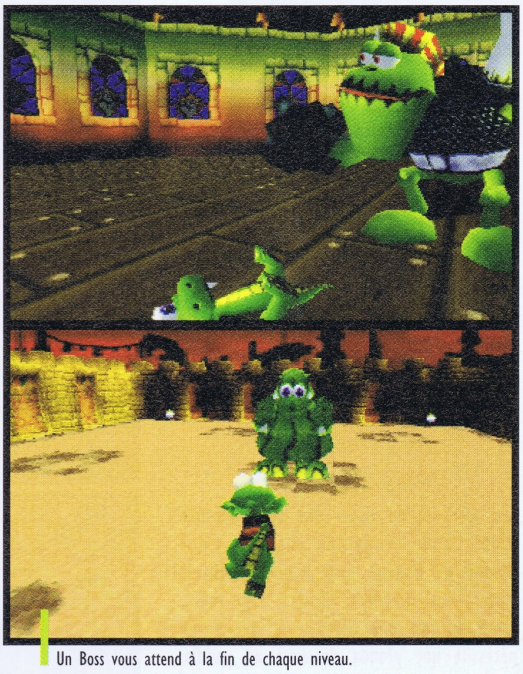
dont le couffin a dérivé sur les eaux calmes d'une rivière, jusqu'à tomber entre les mains d'un peuple de petites créatures poilues nommées Gorros. Ce sont elles qui l'ont élevé et qui lui ont appris à marcher, à courir ainsi qu'à se battre. Très vite, à la surprise de tous, Croc est devenu un dinosaure très costaud, bien plus grand et plus fort que ses parents adoptifs. Mais cela ne les a pas empêchés d'être capturés par de farouches guerriers, et non moins magiciens, en mal de conquête. Croc, maintenant seul, va faire tout ce qui est en son pouvoir pour les retrouver et les libérer.

De la graine de hit

En disséquant le jeu d'un peu plus près, il est facile de remarquer que Croc est la synthèse de plusieurs hits sur consoles. Il a en effet quelque peu emprunté le système de jeu de Mario 64, avec une 3D calculée en temps réel, ainsi qu'une ambiance très particulière ponctuée de petits cris qui nous rappellent ceux que poussait Mario. Tout comme Lara Croft, notre héros porte également un petit sac à dos pour éventuellement nager sous l'eau. Enfin, à l'instar de Sonic, Croc devra récolter des diamants qu'il perdra à chaque fois qu'il sera touché... Croc avait donc toutes les cartes en mains pour devenir un hit. Mais les idées ne suffisent pas, encore faut-il que la réalisation suive et malheureusement pour nous, Croc n'a pas atteint pleinement ses objectifs. En revanche, pour ce qui est de l'ambiance, nous ne pouvons qu'en être satisfaits. Musiques et surtout effets sonores à profusion, mettent un point d'honneur à nous emballer illico presto dans l'aventure. Bruits curieux et cris en tous genres égaillent notre périple sans faux-semblant ! Le jeu tire principalement son charme de cette atmosphère mais aussi du personnage principal, très attachant, ainsi que du style des graphismes. L'animation ainsi que la maniabilité sont, quant à elles, moins à l'honneur. Les mouvements automatiques de la caméra ne sont pas toujours des plus efficaces, et l'on a souvent des difficultés à bien voir ce qui se passe alentour. L'animation manque également un peu de fluidité et de rapidité. Ce qui a une incidence sur la maniabilité qui, du coup, n'est pas assez véloce. Le personnage ne se déplace pas assez rapidement, et il se peut que nous ayons quelque difficulté à le diriger où l'on voudrait. L'utilisation d'un paddle analogique est possible, mais ne présente pas réellement ▶▶▶

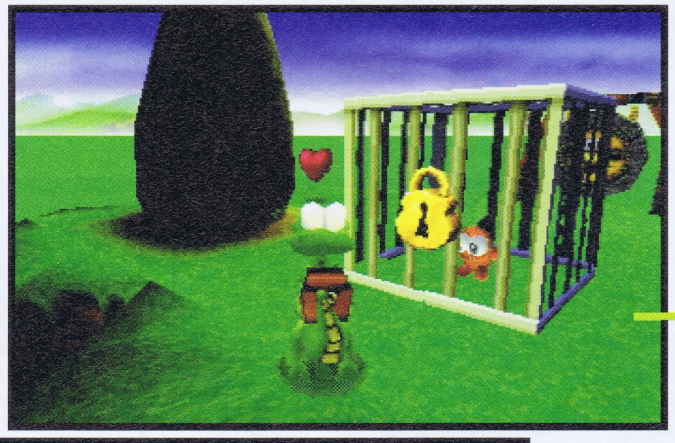


Profitez que la coccinelle géante soit fatiguée pour lui donner un coup de queue dans la tête puis, une fois à terre, sautez-lui sur le ventre.

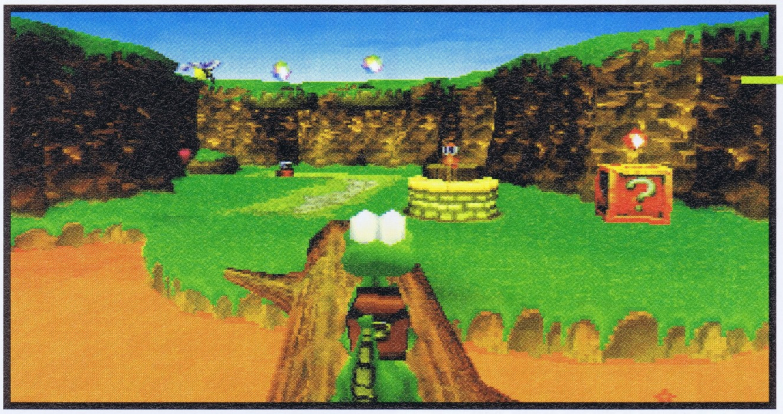


Un Boss vous attend à la fin de chaque niveau.

En déplaçant cette caisse, vous parviendrez à grimper à des plates-formes.



Le but du jeu consiste à libérer tous les Gobbos. Cherchez bien partout !



Trois vues sont proposées. Une qui surplombe Croc, une autre légèrement en hauteur, et celle-ci placée derrière le personnage.

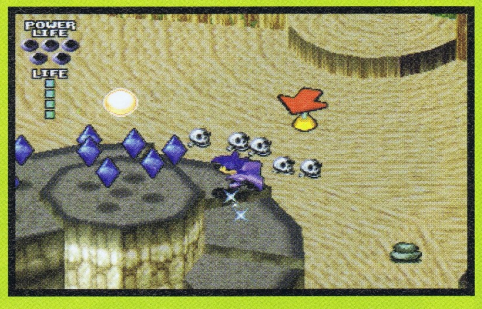
Croc s'est accroché de justesse à ce bloc. Encore un effort, et il pourra monter dessus.

Le sol est gelé et vous n'arrivez pas à avancer. Faites des sauts.

MATCH CONTRE

WILLY WOMBAT

Croc est techniquement plus évolué que Willy Wombat, mais pèche par sa maniabilité un peu lourde, ainsi que par son animation manquant de rapidité. Malgré cela, il remporte de peu le match grâce à une superbe ambiance, des épreuves d'agilité intéressantes et un personnage bien plus divertissant.



CROC

▶▶▶ d'avantages. Avec de l'entraînement, l'on parvient tout de même à s'y habituer et à bien estimer les distances, ainsi qu'à bien doser les sauts. Le personnage possède d'ailleurs une grande possibilité de mouvements, dont la possibilité de marcher à reculons, de se décaler sur les côtés ou de se retourner rapidement.

Une randonnée surprenante

Croc propose de visiter une demi-douzaine d'îles, étant composée chacune d'une dizaine de niveaux dans lesquels plusieurs stages vous attendent. Chaque stage représente en fait une épreuve technique qui nécessite une grande dextérité au paddle. Vous devrez vous débarrasser d'ennemis qui reviendront sans cesse, sauter sur des caisses, vous accrocher, attraper au passage une plate-forme et parfois en partir rapidement, avant que celle-ci ne s'effondre sous vos pieds. Toutes sortes d'épreuves vous attendent, parfois très originales, ainsi que de nombreux pièges, de la lave, un sol glissant, une caisse qu'il ne fallait pas casser, etc. Des stages bonus pourront être découverts si vous retrouvez tous les Gorros, et un Boss assez colossal vous fera l'honneur de vous défier en duel dans chaque niveau. Bref, malgré quelques défauts, mais avec de bonnes idées, Croc s'en tire avec les honneurs de la guerre. D'une profondeur de jeu trop superficielle à mon goût pour en faire un véritable best-seller, Croc garde cependant une excellente moyenne. ■

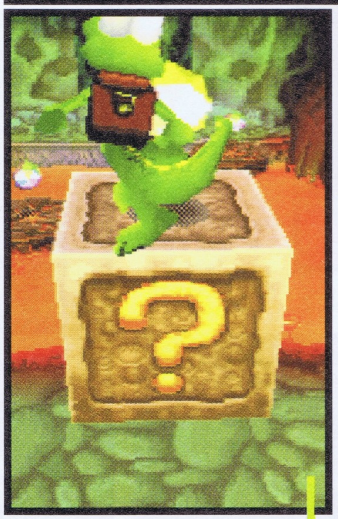
FRANCIS

Attendez que la plate-forme mobile se rapproche, et sautez dessus en calculant bien sa distance et la force de votre saut.

Une fois cette grille ouverte, actionnez le bouton rouge pour faire apparaître des plates-formes. Attrapez le ballon pour être emmené ailleurs.

Ramassez tous les diamants que vous trouverez. Toutes les centaines, vous gagnez une vie.

Croc sait nager sous l'eau, et c'est ainsi qu'il met la main sur cette clé.



Ne laissez pas ce serpent vous piquer. Vous perdriez tous vos diamants récoltés jusque-là et seriez obligé de les ramasser le plus vite possible avant qu'ils ne disparaissent.

Avant de vous élancer où que ce soit, un peu d'analyse sera nécessaire pour repérer les pièges et les plates-formes en mouvement

Un coup de queue suffit à tuer un ennemi. Vous pouvez aussi sauter en l'air et retomber sur le postérieur pour l'écraser. Cette technique sert aussi à casser les cubes, ainsi qu'à trouver des passages secrets.

LES PLUS

L'ambiance est délirante et le personnage devient très attachant.

LES MOINS

Les épreuves du jeu sont assez difficiles et la maniabilité ne facilite rien.

EN RÉSUMÉ

L'originalité, l'ambiance et le charme du jeu prennent rapidement le dessus sur une maniabilité juste correcte. Du coup, le joueur tire un plaisir particulier à passer les épreuves qui lui sont proposées, même si ces dernières ne sont pas passionnantes. Un jeu de plates-formes dont l'originalité n'est pas suffisante pour le faire sortir du lot.

GENRE :	PLATES-FORMES 3D
ÉDITEUR :	FOX INTERACTIVE
AUTRES STANDARDS :	PS
NOMBRE DE CD :	1
DIFFICULTÉ :	DIFFICILE
NOMBRE DE MONDES :	6
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUES :	NON
SAUVEGARDE :	OUI

SON : 17/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 13/20
INTÉRÊT : 15/20

85%

ESPACE 3 Games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

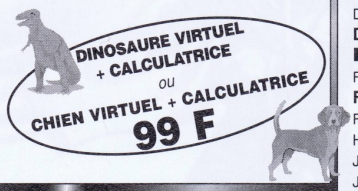
DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Megadrive

INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	249,00	NHL 97 (EUR)	249,00
J. MADDEN 97(EUR)	299,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	299,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	249,00	• MANETTE 6 BOUTONS	69,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**		
NBA LIVE 97 (EUR)	249,00		

Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NHL 96 (EUR)	149,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		**REVOLUTION X (EUR)**	**99,00**
+ ADAPTATEUR	199,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
DT ROBOTNIC	129,00	**ROLO THE RESCUE**	**99,00**
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	**SOLEIL (EUR)**	**149,00**
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**	SPARKSTER (EUR)	129,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	**SPOT GOES TO**	
FIFA 97	199,00	**HOLLYWOOD (EUR)**	**99,00**
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00	STAR STREK (EUR)	129,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00	TOTAL FOOTBALL	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00	**ULTIMATE MORTAL**	
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00	**KOMBAT 3**	**199,00**
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	ZOOP (EUR)	69,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00		
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**		
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**149,00**		
NBA JAM TE (EUR)	**129,00**		
NBA LIVE 96 (EUR)	149,00		
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00		
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	169,00		



Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX **999 F**

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00	NHL 94	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**99,00**	STARBLADE (EUR)	99,00
NBA JAM (EUR)	99,00		

Saturn version PAL

➜ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE
+ 100 F DE BON D'ACHAT* 990 F

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

• VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED	499 F	SI VOUS ACHETEZ UN JEU	
• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	249 F	• PAD ANALOGIQUE	199 F
		• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F	• MANETTE TURBO	99 F

JEUX JAP		JURASSIC PARK : LOST WORLD	329,00
FATAL FURY REAL BOUT + CARTOUCHE	299,00	**KING OF FIGHTER 95**	**369,00**
J LEAGUE VICTORY 97	299,00	LAST BRONX	329,00
KING OF FIGHTER 96	399,00	LOST VIKING 2	349,00
LAST BRONX	299,00	MAGIC THE GATHERING	349,00
MARVEL SUPER HEROES	**399,00**	MARVEL SUPER HEROES	349,00
OGRE BATTLE	349,00	MASS DESTRUCTION	329,00
SAMOURAI 4 + CART	449,00	MICROMACHINE 3V	369,00
THUNDER FORCE V	**399,00**	MORTAL KOMBAT TRILOGY	369,00
JEUX EUROPEENS		NASCAR 98	369,00
AMOK	249,00	NBA LIVE 97	199,00
AREA 51	349,00	PANDEMONIUM	369,00
ATLANTIS	369,00	QUAKE	369,00
BUST A MOVE 3	249,00	RESIDENT EVIL	369,00
CROC	369,00	SCOR CHER	349,00
CRYPT KILLER	349,00	SEGA RALLY	299,00
DARK LIGHT	369,00	SONIC JAM	279,00
DIE HARD TRILOGY	369,00	SONIC R	369,00
DISCWORLD II	329,00	SOVIET STRIKE	369,00
DRAGON FORCE	329,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	249,00
DUKE NUKEN 3D	**369,00**	SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
FIGHTER MEGAMIX	**369,00**	**SYNDICATE WARS**	**369,00**
FIGHTING FORCE	329,00	TETRIS PLUS	299,00
FORMULA KART	**369,00**	**TOMB RAIDER + PAD**	**349,00**
FRANKENSTEIN	369,00	**TOURING CAR**	**369,00**
HEXEN	349,00	**WARCRAFT 2**	**369,00**
JOHN MADDEN 97	299,00	WIPE OUT 2097	329,00
JOHN MADDEN 98	369,00	**WORLD WIDE SOCCER 97**	**299,00**
		WORLD WIDE SOCCER 98	**369,00**

Promos

JEUX JAP		**IRON MAN**	**149,00**
NIGHTS	99,00	**JACK IS BACK**	**149,00**
JEUX EUROPEENS		JOHN MADDEN 97	199,00
ALIEN TRILOGY	199,00	LEGEND DE THOR 2	149,00
BATMAN FOR EVER	199,00	MAGIC CARPET	169,00
BUBBLE BUBBLE	**199,00**	MORTAL KOMBAT 2	149,00
CHAOS CONTROL	149,00	MR BONES	149,00
CRUSADER NO REMORSE	169,00	NBA ACTIONS 96	99,00
D	**149,00**	**NBA JAM EXTREME**	**149,00**
DARIUS II	**99,00**	NIGHT	129,00
DOOM	**149,00**	REVOLUTION X	129,00
DRAGON HEART	**149,00**	**RISE 2**	**99,00**
EXHUMED	129,00	SLAM AND JAM 96	99,00
FIFA 96	**149,00**	SPACE HULK 2	199,00
FIFA 97	**199,00**	VIRTUAL ON	199,00
FIGHTING VIPERS	99,00	WESTRLEMANIA	129,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	149,00	WWF IN YOUR HOUSE	169,00
HI OCTANE	99,00	***JEUX USA***	
		MYST	99,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64
❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (1,23 F/min)

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

MEGAFORCE 11/97

SATURN EUROPÉENNE

Fouillez villages et châteaux à la quête d'objets précieux. Ils permettront d'améliorer les caractéristiques de vos personnages.

DRAGON

Une fois n'est pas coutume,

Vous avez passé des dizaines d'heures sur Shining the Holy Ark. Eh bien, Sega vous propose d'en passer encore plus sur Dragon Force, son nouveau jeu de rôle et de stratégie. Un wargame pas comme les autres, vous allez voir...

Le but du jeu étant de prendre le contrôle de tous les châteaux ennemis, vous devrez envoyer vos armées sur le sentier de la guerre. Vous verrez aussi les autres camps s'affronter entre eux.

le jeu n'est pas traduit en français ! À l'aide de la documentation, vous vous ferez petit à petit aux nombreux menus, mais en revanche, pour comprendre les dialogues ce sera une autre paire de manches. Même s'ils ne sont pas nécessaires au bon déroulement du jeu, ce serait bien dommage de ne pouvoir en profiter étant donné leur nombre et leur genre assez humoristique ! Quelques notions d'anglais s'imposent donc... Dragon Force est un subtil mélange de jeu de rôle, qui vous permettra de diriger des dizaines de personnages aux caractéristiques évolutives, et de jeu de stratégie guerrière, dans la mesure où l'objectif est de conquérir des territoires en livrant des batailles. Vous débuterez votre carrière militaire avec quelques généraux sous vos ordres, réunis dans un château-fort. Par la suite, des généraux ennemis capturés lors de combats accepteront de se joindre à vous, et c'est ainsi que votre armée prendra peu à peu de l'ampleur. De même, chaque général possède sous ses ordres un certain nombre de soldats. À force de combattre, non seulement ces généraux augmenteront de niveau (force, intelligence, commandement, points de vie, points de magie, expérience), mais en outre, en leur distribuant des médailles pour bons et loyaux services, vous leur permettrez de diriger dix hommes supplémentaires par récompense obtenue, avec un maximum de cent hommes !

Quand la magie intervient

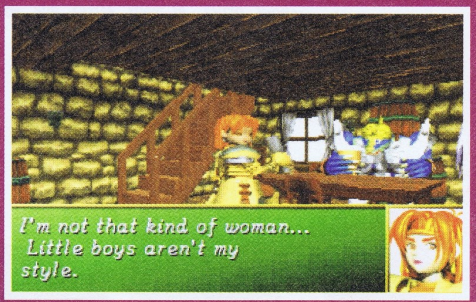
Dans la première phase du jeu, vous devrez déployer des régiments sur une carte, afin de prendre possession d'autres châteaux. Chaque régiment pourra être composé de un à cinq généraux possédant chacun ses propres hommes. Sur la carte, vous verrez simultanément les déplacements de vos dirigeants et l'évolution des autres camps en présence, ces derniers se cherchant même des noises entre eux. Lorsque deux régiments se rencontrent, c'est la bataille ! Vous devrez choisir quel régiment envoyer au charbon en fonction ▶▶▶

Les dialogues sont nombreux et ne manquent pas d'humour. Le graphisme des dessins est très beau.

MATCH CONTRE

SHINING THE HOLY ARK

Dragon Force est un jeu de rôle et de stratégie, alors que Shining est plus un jeu de rôle et d'aventure. Deux jeux d'une réalisation totalement différente au final. La stratégie, la grandeur des combats et l'originalité de Dragon Force m'ont tellement passionné que je le proclame vainqueur.



FORCE

▶▶▶

DRAGON FORCE

de l'adversaire. Puis vous verrez les deux camps s'affronter. Votre rôle consistera à donner des ordres à vos hommes, par exemple, de rester en position, de se disperser, de se regrouper, de se mettre en position de protection, de prendre telle ou telle formation, ou de charger comme des bêtes... Le général, quant à lui, restera en arrière et lorsque sa barre de magie sera à son maximum, il pourra envoyer des coups spéciaux afin d'aider ses soldats. Voilà globalement comment se déroule le jeu.

Plus spectaculaire que réaliste !

Lorsque deux généraux ont sous leurs ordres cent hommes ou créatures chacun (soldats, cavaliers, mages, dragons, zombies, samuraïs, archers...), imaginez un peu le résultat à l'écran... C'est géant ! Et puis, lorsque le général lance des pouvoirs magiques (ressusciter des soldats, lancer un monstre de pierre, envoyer un dragon qui crache le feu, déclencher une tornade d'eau, une aura protectrice dévastatrice, une pluie de météorites...), le résultat est encore plus grandiose et spectaculaire. Si Dragon Force est très attirant grâce à ce côté, il l'est aussi par l'aspect stratégique du jeu. Effectuer des recherches pour trouver des objets, améliorer les châteaux-forts, déplacer les troupes, choisir des formations d'attaques spéciales pour dérouter l'adversaire, etc., le jeu s'avère très vite passionnant. Quelques reproches cependant. Il faut préciser que les manipulations sont un peu lourdes, et que l'on n'a pas toujours toutes les informations que l'on voudrait à l'écran. Dragon Force manque d'ergonomie et de convivialité à ce niveau, mais cela n'entame en rien le plaisir de jouer. De même, le comportement des troupes sur le champ de bataille n'est pas toujours très réaliste. Imaginez un général entouré de cinquante archers. La logique voudrait qu'il se fasse cartonner de tous les côtés. Eh bien non, les archers n'attaquent qu'une fois face à lui, et ils se rapprochent tellement qu'ils n'ont pas le temps de bander leur arc et que, déjà, ils se prennent une claque. Ainsi, les cinquante archers se font laminer par un seul homme ! Il y a ainsi différentes petites choses énervantes avec lesquelles il faudra faire. En tout cas, avec une bonne ambiance musicale, des graphismes mignons et fins, énormément de personnages, de la variété, de l'originalité, du spectacle et de la stratégie, Dragon Force a tout pour plaire, et vous verrez que vous aurez du mal à vous arrêter d'y jouer ! ■

FRANCIS

Les différentes couleurs indiquent la main-mise territoriale de chaque camp.

Vos généraux augmenteront de niveau au fil des combats. Vous devrez vous-même récompenser leurs efforts en leur accordant des médailles. Chaque médaille supplémentaire leur permettant de diriger dix hommes de plus.

Bonne stratégie de ces mages restant sur leur position. Le temps que les ennemis leur arrivent dessus, ils en auront tué un grand nombre à distance.

CHOISISSEZ VOTRE CAMP

De gauche à droite, vous avez le Roi Léon du royaume de Topaz, L'Empereur Junon de l'empire Tristan, la Reine Teiris du royaume de Palemoon, Lord Gongos de la nation de Bosack, l'Empereur Mikhal de la nation d'Izumo et le Roi Wein du royaume de Highland.

Ces colonnes de feu balaient le champ de bataille en suivant un mouvement de rotation.

Magnifique pluie de météorites. Admirez l'effet de transparence !

Tant qu'il vous reste des points de magie, utilisez-les pour aider vos soldats.

Ces cinq rayons peuvent littéralement décimer une armée !

Les tornades emportent tous les ennemis sur leur passage.

L'inconvénient de ce sort est qu'il paralyse aussi bien les troupes ennemies que les vôtres.

L'ART DE LA MAGIE

Le général de chaque armée peut jeter des sorts magiques qui peuvent être dévastateurs lorsqu'ils sont bien employés.

L'ART DU COMBAT

Donnez vos ordres et regardez vos soldats se battre. Suivez bien l'action et changez de stratégie si nécessaire.

Lorsqu'il ne reste plus de soldats, les généraux procèdent alors à un duel.

Un petit scanner vous permet d'avoir une vue générale du champ de bataille.

Des soldats face à des cavaliers, ce n'est pas très équitable, mais vous n'aurez parfois pas le choix.

Déplacez votre caméra sur tout le terrain et faites des zooms avant ou arrière pour vous rapprocher ou vous éloigner de l'action.

LES PLUS

Le jeu est très long, d'autant plus que le scénario est différent selon le camp choisi. Un super investissement !

LES MOINS

Les textes sont en anglais uniquement. Mieux vaut être un poil bilingue pour profiter des dialogues.

EN RÉSUMÉ

L'intérêt du jeu nous fait presque totalement oublier ses défauts. Passionnant, original, démesuré, Dragon Force nous met aux commandes de centaines et de centaines de soldats dans des batailles titanesques. Un excellent jeu de stratégie !

GENRE :	WARGAME
ÉDITEUR :	SEGA
AUTRES STANDARDS :	NON
NOMBRE DE CD :	1
DIFFICULTÉ :	MOYENNE
NOMBRE DE CAMPS :	6
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUES :	NON
SAUVEGARDE :	OUI

SON :	15/20
GRAPHISME :	15/20
ANIMATION :	13/20
MANIABILITÉ :	07/20
INTÉRÊT :	18/20

92%

SONIC R

Depuis des années et des années, Sonic est cuisiné à toutes les sauces. Boule de flipper un jour, aventurier un autre, le voici maintenant dans un jeu de course entièrement en 3D. Après Sonic Blast et Sonic Jam, le petit hérisson bleu revient en très grande forme !

Contrairement à Sonic Drift sur Game Gear,

Certains personnages ont des pouvoirs spéciaux. Amy, par exemple, peut enclencher un turbo et se retrouver en roue arrière.

Déplacez-vous avec précision pour atteindre l'option au centre de la place, car tout autour sont positionnés des bumpers qui peuvent vous envoyer dans tous les sens.

dans lequel les personnages étaient tous au volant de leur voiture respective, les dix concurrents proposés dans Sonic R ne peuvent compter que sur leurs jambes. Voici donc un jeu de course à pieds, même si Amy est au volant d'une belle automobile décapotable et si quelques personnages, après avoir pris un peu d'élan en courant, «glissent» à quelques centimètres au-dessus du sol. Remarquez aussi que certains volent du début à la fin, les fainéants, et que Tails peut également voler quelques secondes, ce qui lui permettra de franchir n'importe quels obstacles... Un jeu de course donc, mais également un jeu entièrement en 3D ! Une première pour Sonic, puisque son apparition dans Sonic Jam, bien qu'en 3D, n'était pas un jeu à part entière ; et d'ailleurs, on le regrette bien !

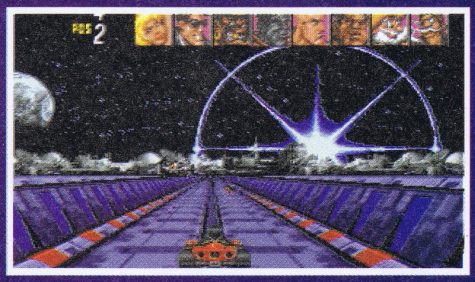
«D» pour découverte

Les premières images du jeu nous clouent littéralement à notre chaise, par la finesse des graphismes et leur richesse en couleurs. On reconnaît bien là le charme et le fun que l'éditeur apporte à la plupart de ses produits. Les circuits sont ainsi d'une beauté remarquable, dotés de textures bien choisies. Le ciel, le sol, les étendues d'eau, chaque centimètre carré est un plaisir pour les yeux, et ce, d'autant plus que les circuits débordent d'originalité. Entièrement en 3D, chacun des cinq mondes pourra être exploré de fond en comble, donnant une réelle impression de liberté et une envie très forte de partir en exploration. N'hésitez donc pas à sortir de la route, à passer entre les arbres et vous découvrirez au passage des raccourcis pour gagner du temps... Le relief des circuits est très intéressant avec des routes qui montent, descendent, dessinent un virage relevé, passent sur un pont ou sous un tunnel ou encore représentent un looping ! De plus, et c'est là un grand atout du jeu, plusieurs routes mèneront à l'arrivée. Ce seront parfois de simples bifurcations, mais très souvent il sera nécessaire de récolter un certain nombre d'anneaux afin d'ouvrir ces passages. Tout cela donne beaucoup de plaisir et une réelle profondeur au jeu. Avec une telle 3D, belle et complexe, vous pourriez être tenté de croire que l'animation en pâtit d'une manière ou d'une autre. S'il est vrai que les personnages ne courent pas à une vitesse très élevée, et que certains bugs d'affichage apparaissent lorsque le personnage est entouré de murs, par exemple, l'animation reste, en tout cas, toujours fluide ! De plus, dans Sonic R, vous ne verrez pas apparaître brusquement les décors lointains (phénomène de clipping). Le jeu propose ce que l'on pourrait appeler un effet de «perspective atmosphérique», c'est-à-dire que les détails lointains apparaissent un peu dans le brouillard avant de devenir de plus en plus colorés à mesure que l'on s'en rapproche. Le résultat est impressionnant ! ▶▶▶

En mode Deux joueurs, il sera d'autant plus important d'être en tête que le premier pourra ramasser tous les anneaux, ne laissant plus rien au second !

MATCH CONTRE STREET RACER

Sonic R est techniquement d'une qualité vraiment très supérieure à Street Racer, qui souffre bien évidemment de son ancienneté. Mais l'avantage de Street Racer est de proposer des courses très disputées, dotées de personnages pouvant, notamment, donner des coups. Avec ses circuits très originaux, Sonic R fait tout de même la différence, mais de peu...



▶▶▶

SONIC R

▶▶▶

Sonic et sa bande

Dix personnages amusants sont proposés, cinq dans un premier temps, puis cinq autres que vous découvrirez peu à peu. Chacun est différent dans sa manière de courir. Cela se ressent à leur vitesse et leur tenue de route et, dès le premier virage, bon nombre d'entre eux partent en grand dérapage, que vous pourrez néanmoins contrôler. La maniabilité est donc très simple, avec un bouton pour accélérer, les flèches Gauche/Droite pour se diriger et les boutons L et R afin de mieux tourner. Certains concurrents possèdent également des coups spéciaux, tel Sonic qui peut sauter et se mettre en boule, Tails qui volera ou Amy qui se mettra sur deux roues ! Les compétences de certains leur permettront parfois de prendre un chemin, alors que d'autres devront emprunter une autre voie. Ainsi, les courses gagnent en intérêt. Au total, cinq modes de jeu sont proposés, un mode Grand Prix, un duel à deux ou encore une course contre la montre... Les circuits pourront être parcourus dans un sens ou dans un autre, et un mode de Jeu spécial consistera à retrouver cinq ballons dissimulés quelque part dans le circuit. En règle générale, le jeu n'est pas extrêmement difficile, sauf si vous vous lancez à la recherche de toutes les options et que vous tentez en même temps d'arriver premier. Le challenge, quant à lui, aurait été encore plus passionnant si les personnages avaient pu lâcher de l'huile ou se battre entre eux, par exemple... Mais Sonic R est déjà bien agréable ainsi. De plus, l'ambiance n'est pas ordinaire, puisque vous serez accompagné par des chansons super entraînantes et non pas de simples musiques. Un jeu d'une originalité peu commune... ■

FRANCIS

À une seconde du départ, Sonic tente de déconcentrer Knuckles en lui disant : «Ton lacet est défait»...

Impossible de passer, car vingt anneaux sont nécessaires pour ouvrir cette porte.

Les personnages pourront passer en vitesse supersonique, mais cela leur coûtera tous leurs anneaux.

Sonic fait l'extérieur à Robotnik tout en dérapage. La classe !

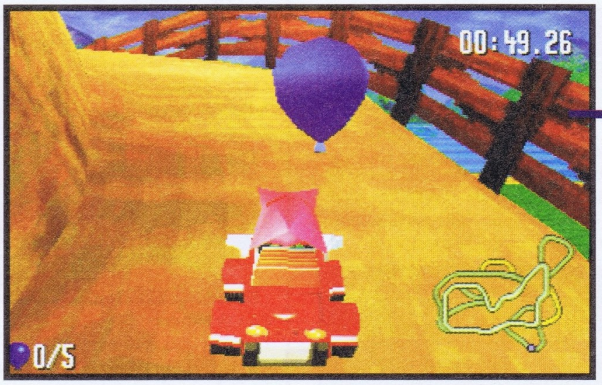
Un replay de la course vous sera proposé sous de multiples angles. Ici, vue d'hélicoptère.

Sonic, Tails, Knuckles, Amy et le Docteur Robotnik sont les cinq personnages de base. Cinq autres seront découverts par la suite.

Vous ne pourrez pas utiliser le ressort placé dans le recoin du mur, car vous ne pouvez pas sauter. En revanche, d'autres personnages le pourront.

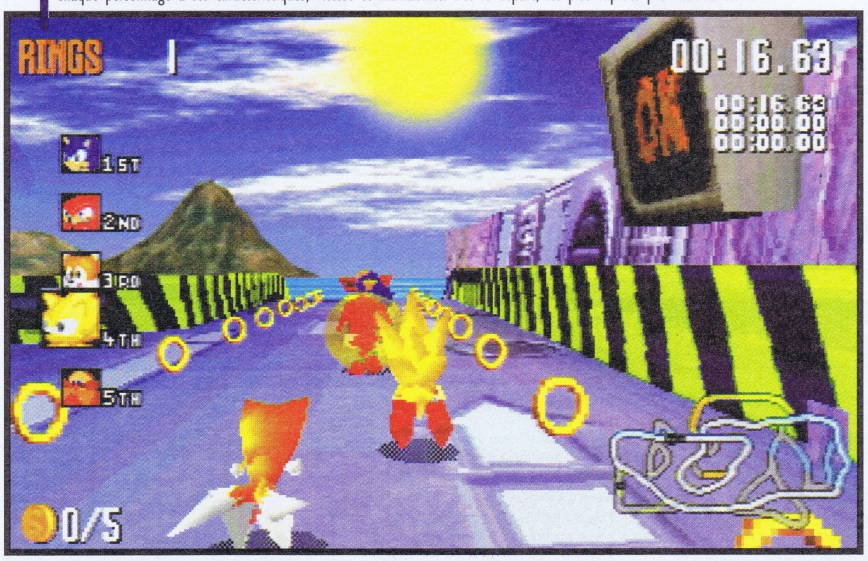
Une option ramassée sur le circuit vous permet d'attirer vers vous tous les anneaux, sans pour autant être obligé de passer dessus. Vous trouverez aussi des chaussures pour aller plus vite...

La route est inondée ! Faites un long saut pour ne pas perdre votre vitesse en passant dans l'eau.



Dans ce mode de jeu, vous devez retrouver cinq ballons dissimulés quelque part. Celui-ci était très facile à trouver par rapport aux autres. Fouillez tout le circuit de fond en comble !

Chaque personnage a ses caractéristiques, vitesse et maniabilité. Dès le départ, les plus rapides prennent la tête...



Bien souvent, plusieurs routes s'offriront à vous. Sonic décide au dernier moment de passer à droite...

Sonic aborde une difficulté dont il raffole, un looping !

LES PLUS

Les circuits sont complexes, variés et très originaux avec plusieurs bifurcations et raccourcis.

LES MOINS

Impossible de se pousser, de se faire des coups en douce.

EN RÉSUMÉ

Sonic R est très fun, et le tout en 3D ! Son seul défaut est de ne pas proposer une maniabilité plus intéressante, ainsi qu'un plus fort challenge, avec la possibilité de se taper entre concurrents. Néanmoins, plusieurs options et modes de jeu vous permettront de vous éclater autrement.

GENRE :	COURSES
ÉDITEUR :	SEGA
AUTRES STANDARDS :	NON
NOMBRE DE CD :	1
DIFFICULTÉ :	MOYENNE
NOMBRE DE PERSONNAGES :	10
NOMBRE DE JOUEURS :	1 OU 2
CONTINUES :	NON
SAUVEGARDE :	OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRÊT : 16/20

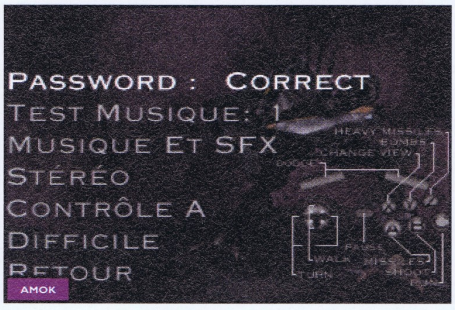
92%

LES SECRETS DE MEGA FORCE

ASTUCES | CODES | CHEAT MODES

IL N'EST JAMAIS TROP TARD POUR BIEN FAIRE, VOICI ENFIN LA SOLUTION QUE TOUT LE MONDE ATTENDAIT : COMMENT OBTENIR LES DEUX STATUETTES MANQUANTES DANS EXHUMED. CE SECRET NOUS EST RÉVÉLÉ PAR MAXIMILIEN MANZATTI, QUI EMPOCHE PAR LA MÊME OCCASION UN SUPER JEU OFFERT PAR SEGA ET UN ABONNEMENT D'UN AN À MEGAFORCE !.

LOGAN



LES SECRETS DE

MEGA FORCE

6, BOULEVARD
DU GÉNÉRAL LECLERC
92115
CLICHY CEDEX

AMOK

SATURN

Rapid Fire
Cette astuce vous permet d'avoir le tir rapide : tapez le code «YAYAYA» et le mot «correct» vous confirmera le bon fonctionnement de l'astuce.

GARFIELD CAUGHT IN THE ACT

MEGADRIVE

Codes
Niveau 1 : Vieille Femme - Garfield - Chien.
Niveau 2 : Nounours - Garçon - Poulet.
Niveau 3 : Garçon - Nounours - Fille ver de terre.
Niveau 4 : Chien - Fille ver de terre - Garçon.
Niveau 5 : Vieille Femme - Nounours - Garfield.
Niveau 6 : Chien - Chien - Fille ver de terre.

KING OF FIGHTERS '95

SATURN

Jouer avec les Boss
À l'écran du choix du perso, sélectionnez «Team Edit», maintenez Start enfoncé, puis appuyez sur ↑ + Y, → + A, ← + X, ↓ + B
Vous pourrez maintenant jouer avec les Boss Saishu Kusanagi et Rugal Bernstein
Choix aléatoire
À l'écran du choix du perso, maintenez L + R et sélectionnez «No» pour le «Team Edit».

LAST BRONX

SATURN

Pose de victoire
Une fois que vous avez gagné un combat, appuyez sur A, B ou C pour que votre perso change de pose.
Provocation
Chaque perso a sa propre provocation : pour l'exécuter, faites une boule de feu (↓ ↘ →) et appuyez sur R.
Changer de garde-robe
Choisissez votre perso en validant avec C.
Ring Out
Voici comment sortir du ring : sautez sur le grillage et appuyez simultanément sur : A + B + C + R.

LOST VIKINGS II

SATURN

Super Codes
Invincible : CH3T
Démo de Fin : CR3D
Mode Balade : GHST
En cours de jeu, maintenez les boutons A + B + C + X + Y + Z enfoncés et utilisez votre flèche multidirectionnelle, vous pourrez alors promener vos vikings n'importe où dans le niveau.
Sautez les niveaux : W4RP, puis en cours de jeu, appuyez simultanément sur :
A + B + C + X + Y + Z, ceci plusieurs fois et rapidement.
Si vous maintenez les boutons enfoncés et que vous utilisez votre flèche multidirectionnelle, vous pourrez aussi utiliser le Mode Balade.

MECHWARRIOR II

SATURN

Super codes
Pas de surchauffe : #XXO/A4>Y+ (vous entendrez Timber Wolf)
Invincibilité : ##XO/A><UZ (vous entendrez Fire Moth)
Plus de munitions : TOXO/AX>TU (vous entendrez Mad Dog)
Plus de surcharge : #OXO/A>>O/ (vous entendrez Storm Crow)
Avoir les Jets pour sauter :

ASTUCE-MAN DU MOIS

EXHUMED | SATURN

Super codes
Commencez une partie et attendez l'écran de la carte pour faire les manipes suivantes :
Choix du niveau + toutes les armes :
Y Y Z Z X X Z Y X Z Y X Y X Z
Barre de Munitions + Énergie au maxi :
↓ → ← ↑ ↓ → ← ↑ ↓ → ← ↓ ↑ ←
Faites une pause en cours de jeu, puis appuyez sur X pour activer le code.
Death Tank
Voici le moyen d'obtenir le jeu bonus qui n'apparaît normalement qu'une fois que vous avez récupéré les vingt-trois poupées :
Entrez dans les «Options» et allez à l'écran «Remap Control». Modifiez les commandes comme suit :
A ==> C X ==> Z L ==> R
Retournez à l'écran-titre et le Mode «Death Tank» sera apparu au-dessus de «New Game».
Ces trois codes ne semblent fonctionner uniquement sur la version US.
Les deux statuettes manquantes
Tombeau de Ramses
Allez dans la salle qui comporte quatre piliers avec des dessins (c'est la salle qui se trouve avant le tombeau de Ramses). Lancez une grenade sur le 2e pilier à gauche lorsque vous entrez dans la pièce. Lancez une grenade le plus haut possible, sans toucher le plafond et un passage s'ouvrira : pour y accéder, il faut utiliser le saut à propulsion (avec la grenade).
Col de Sobek :
Allez à l'endroit où l'on trouve la clef du symbole de la guerre. Il y a une colonne en plein milieu de la lave avec des explosifs dessus : détruisez les explosifs et allez sur cette colonne (en forme de croissant quand vous regardez la carte). Lancez une grenade sur le côté gauche (côté opposé au creux) vers le milieu de la colonne.
Maintenant que vous possédez les vingt-trois statuettes, allez au Repaire des Kilmaats, tuez le boss et finissez le jeu. En regardant le générique de fin, vous aurez droit à un message spécial. Recommencez à jouer en sélectionnant «Nouveau Jeu» et l'emplacement utilisé pour finir le jeu (cela efface tout, mais c'est normal). Voici enfin le Tank Mode, qui n'est pas une nouvelle option de jeu, mais un mode de jeu intégré en plein jeu.

Maximilien Manzatti (13 - Marseille) gagne un jeu WipEout 2097 offert par Sega.

#YXO/A>YOL (vous entendrez Timber Wolf)
Vitesse de croisière (plus besoin de maintenir avant ou arrière pour continuer dans une direction) : #AXO/A4YYA (vous entendrez Warhawk).
Plus d'armes : T#XO/AX<<< (vous entendrez Kit Fox)
À chaque fois que vous validez un code, l'ordinateur vous annoncera le nom d'un Mech.
Choix du niveau : T<XO/AXA<= (vous entendrez Storm Crow)

SHINING THE HOLY ARK

SATURN

Pixies
01 - MAPLE : dans l'étang (Pond), au bout de la Forest of Confusion, cherchez dans l'eau à droite du petit obélisque.
02 - CHERRY : en ramenant son petit chien blanc (trouvé près de l'étang de la Forest of Confusion) au petit garçon près de l'église du village Desire.
03 - WILLOW : dans la Forest Cave, en bas à droite du niveau B1 South Side, empruntez un passage où vous devez vous baisser pour trouver une jarre le contenant.
04 - CEDAR : dans Dungeon Well, cherchez dans le sol du plus petit passage en bas de la carte.
05 - PALM : dans Mountain Cave B1, dans une petite rivière à l'intérieur de la grotte.
06 - APPLE : au Far East Village, dans le tonneau à droite du magasin d'armes.
07 - LIME : de retour au Enrich Dungeon, au niveau B1, poussez un mur qui se trouve en haut à gauche du plan pour trouver une jarre.
08 - PEAR : dans West Shrine, niveau 1F East Side, en cherchant dans l'eau.
09 - PLUM : dans East Shrine, au niveau 1F, prenez le passage à droite de la toute première salle. Passez la porte et faites «Search» sur la flaque d'eau située devant les escaliers.
10 - BALDRIC : dans Desire Mine, au niveau 3F, cherchez dans une jarre.
Fairies
01 DAISY - : dans Forest of Confusion, en cherchant dans un tronc d'arbre dans le dernier cul-de-sac à droite du plan.
02 - IRIS : dans Forest Cave, dans un cul-de-sac du niveau B1 North Side.
03 - CAMELIA : au niveau B2 du Enrich Dungeon, dans un cul-de-sac.
04 - PEONY : dans Forest of Aborigine, dans le tronc d'arbre à droite de la tombe où vous récoltez un Power Shield.
05 - LILY : dans Mountain Cave, au niveau 1F, poussez une paroi au nord de la boucle centrale du labyrinthe.
06 - AZALEA : dans Far East Village, cherchez dans l'arbre à droite de l'église.
07 - SISAL : dans West Shrine, niveau 1F West Side, penchez-vous vers l'eau.
08 - MIMOSA : dans la toute première salle du East Shrine se trouve le tronc d'un arbre centenaire. Faites «Search» sur le tronc.
09 - PRIMROSE : au niveau 4F de Tower of Illusion, dans une statue.
10 - CLYDE : de retour dans la Desire Mine, au niveau 2F, en cherchant dans un mur.
Succubus
01 - MURAN : dans la Mine Desire, au niveau 1F, dans un cul-de-sac à gauche des escaliers qui se trouvent en haut à droite du plan.
02 - DAHLIA : dans la petite ruelle à droite de la porte du magasin d'armes de Enrich Town, faites «Search» sur le mur de la maison de droite.
03 - ROBERIA : dans un des passages du puits de la ville d'Enrich Town, dans un cul-de-sac.
04 - ORLEA : dans Aborigine Mansion 1F, vous trouverez dans un tableau représentant une Tour de pierre.
05 - LACEY : dans Graveyards Catacombs, cherchez dans le mur du passage secret à gauche de la carte.
06 - RIPANOS : dans Mountain Cave B1, en cherchant dans un cul-de sac.
07 - KATHOREA : au niveau 1F North Side du South Shrine, cherchez dans un cul-de-sac.
08 - VIOLA : dans le village Mirage, cherchez dans le mur du moulin.
09 - LUNARIA : dans Tower of Illusion 1F, cherchez dans un cul-de-sac.
10 - NATASHA : de retour dans la Desire Mine, au niveau 2F, cherchez contre un mur.
Incubus
01 - LANTANO : dans le village Desire, contournez la maison à gauche de l'entrée du village. Dans la réserve près de la caisse, faites «Search».
02 - ENJEWEL : dans Forest Cave B2, en bas à droite du plan, en cherchant dans un rocher.
03 - MASAKARI : à Enrich Town, rentrez dans la maison d'Héléna et fouillez sa cheminée.
04 - KRUPIS : dans Forest of Aborigine, dans une tombe.
05 - LIKNIS : dans Aborigine Mansion 2F, cherchez dans un cadre représentant un petit ange.
06 - CYPRESS : dans South Shrine 1F South Side, dans un caveau.
07 - ASTER : dans Enrich Dungeon B2, dans un coffre.
08 - ADONIS : dans West Shrine 2F, cherchez dans une colonne de pierre.
09 - CROTON : dans Tower of Illusion 1F, faites «Search» dans une statue.
10 - BORIS : de retour dans la Desire Mine, au niveau 2F, cherchez dans un des murs près du levier d'aiguillage.
Leprechaun
01 - DANA : lorsque vous sortez de la Mine Desire, dirigez-vous complètement à gauche et faites «Search» devant le mur.
02 - TAK : dans Forest Cave B2, dans un trou face à la première salle.
03 - MORGAN : dans un des coffres du Enrich Dungeon B2.
04 - KOKUS : dans Forest of Aborigine, devant une petite stèle, faites «Search.
05 - ZIRCON : dans Aborigine Mansion 1F, faites «Search» devant le Pendulum.
06 - MANGUS : dans une des deux parties glacées de la Mountain Cave, dans un coffre.
07 - DARBIE : dans South Shrine B1 South Side, en cherchant dans une statue.
08 - SOLO : au niveau 3F du East Shrine, faites «Search» dans un pylône.
09 - ERIC : dans Tower of Illusion 5F, cherchez dans un cul-de-sac.
10 - STILT : en sortant du village Mirage, dirigez-vous vers la première trace dans le sable et cherchez dedans.

SKY TARGET

SATURN

Power-Up
Certains «avions» que vous croiserez au niveau 2 sont en fait des dinosaures volants. Si vous les abattez, vous obtiendrez 5 % d'énergie en plus.
Prototype
Terminez le jeu en Ranking Mode et vous pourrez piloter le XF/A-49, un nouvel avion encore au stade de prototype.

SONIC JAM

SATURN

Tous les codes
Si vous vous promenez dans le Sonic World, vous pourrez obtenir les différents codes des jeux, qui ne sont en fait que la transcription des astuces qui existaient alors sur la Megadrive. Pour ceux qui ne s'en souviennent pas ou qui ont la flemme d'aller dans le Sonic World, les voici :
Code 1 : Sonic 1
À l'écran-titre, faites :
↑ ↓ ← → A + START en même temps. Vous aurez alors le choix des tableaux.

CODES ACTION REPLAY

CROW - THE (CITY OF ANGELS) - USA

MASTER CODE
F6000914 C305
B6002800 0000
Énergie infinie
1606A82A 007F

CYBERBOTS - JAP

MASTER CODE
F6000924 FFFF
Énergie infinie, joueur 1
160D0024 0098
Énergie infinie, joueur 2
160D0318 0098
Pouvoir infini, joueur 1
160D02CA 3F00
Pouvoir infini, joueur 2
160D05BE 3F00
Jouer avec Zero Gouki
160D02BC 0108 [Image]

DARK LEGEND- USA

MASTER CODE
F6000914 C305
B6002800 0000
Énergie infinie, joueur 1
1609FE2C 0080

DIE HARD ARCADE - USA

MASTER CODE
F6000924 C305
B6002800 0000
Continues infinis
609FD74 6300

DIE HARD TRILOGY - USA

MASTER CODE
- DIE HARD
F6000924 C305
B6002800 0000
Énergie infinie
160C0F26 000C
Balles illimitées
160C0F2A 000F
Grenades infinies
160C0F2C 0002
- DIE HARDER
Énergie infinie
16092620 0005
160CF758 0005
Balles illimitées
160EEDE2 000F
Grenades infinies
16092628 000A

SONIC JAM (suite)

S A T U R N

Code 2 : Sonic 1
À l'écran-titre, faites :
↑ C ↓ C ← C → A + START en même temps. Vous serez alors invincible.
Code 3 : Sonic 1
À l'écran-titre, faites :
C C ↑ ↓ ← → START
Dès que le jeu débute, il ne vous reste plus qu'à mettre la pause, et à vous servir des différents boutons :
A permet de recommencer la partie à zéro.
B permet de mettre en marche le mode «Ralenti» en laissant son doigt appuyé.
Code 4 : Sonic 2

À l'écran-titre, allez dans le menu Option (en appuyant deux fois sur ↓) :
Allez dans le Sound Test et écoutez les sons suivants :
19 - 65 - 09 - 17 en appuyant à chaque son sur C, vous entendrez alors une clochette vous indiquant que le code est actionné. Appuyez sur START, cela effectuera un Reset. Maintenant, de retour à la page de présentation, (lorsque Sonic et Tails sont à l'écran), faites A + START et vous obtiendrez le choix du niveau.
Code 5 : Sonic 2
Faites la manipulation pour obtenir le choix du niveau (code 4), puis sélectionnez le 2e Sound Test (le 1er étant dans les Options) :
01 - 09 - 09 - 02 - 01 - 01 - 02 - 04
Choisissez votre niveau et appuyez sur A + START pour commencer la partie. Vous allez remarquer que le score a été effacé, mais ceci n'altère en rien la bonne marche de cette partie, rassurez-vous. À présent si vous pressez B, Sonic se transforme en une partie du décor. Essayez donc aussi la touche A, c'est encore plus fou !
Enfin sachez que les objets choisis ne peuvent être emmenés à travers le tableau. Par contre, en pressant C, vous pouvez sauvegarder l'objet sur une position donnée. Et pour revenir sur Sonic, pressez B.
Code 6 : Sonic 2
Voici comment vous transformer en Super Sonic : allez à l'écran du choix du niveau (code 4) et écoutez les sons 04 - 01 - 02 - 06 dans le 2e Sound Test. Choisissez un niveau et faites A + START. Commencez une partie et ramassez cinquante anneaux, puis sautez pour vous transformer en Sonic d'or.
Code 7 : Sonic 2
Allez dans les Options et écoutez les sons suivants dans le 1er Sound Test :
01 - 01 - 02 - 04
À présent, allumez le Player Select (toujours dans le menu Options) et pressez START. Vous démarrez avec quatorze Continues !

SOVIET STRIKE

S A T U R N

Super Codes
Entrez les codes suivants à l'écran des Passwords. Le message «Top Secret» vous confirmera que le tips a bien fonctionné :
Reprendre du carburant : COLDPIZZA
Armes destructrices : GABRIEL
Commencer avec quatre vies : VOODOO
Commencer avec sept vies : FREEBIE

THREE DIRTY DWARVES

S A T U R N

Choix du niveau
À l'écran du menu principal, appuyez simultanément sur L + R afin de faire apparaître l'écran des Passwords. Tapez ensuite le code :
MOSHOLU
Allez ensuite dans les Options et choisissez votre niveau.

WARCRAFT II THE DARK SAGA

S A T U R N

Codes spéciaux
En cours de jeu, allez dans le menu des passwords et tapez les codes suivants. L'inscription «Triche disponible» s'affichera alors indiquant que l'astuce a bien fonctionné. Pour mieux vous souvenir de ses codes, il suffit de connaître la correspondance anglaise, sachant que les voyelles ont été supprimées.
Invincible et permet de tuer vos adversaires en un coup : TSGDDYTD (en anglais, «It Is a GooD DaY To Die» : belle journée pour mourir !)
Dévoiler la carte : NSCRN («oN SCReeN»)
Donne 5 000 huiles : VLDZ («VaLDeZ»)
Magie : VRYLTTL («eVeRY LiTTLe thing she does»)
Mode Turbo SPD («SPeeD»)
Construction automatique : MKTS («MaKe iT So»)
Voir la fin : THRCNBNL («THeRe CaN Be oNLy one» : il n'en restera plus qu'un !)
Défaite instantanée : YPTFLWRM («You PiTiFuL WoRM»)
Upgrade : DCKMT («DeCK Me ouT»)
Personne ne peut gagner : NVRWNNR («NeVeR a WiNNeR»)
Sauter le niveau : TGRLLY («TiGeR LiLY» ou Lili la Tigresse chère à Heinrich), le code est enclenché, mais ne fonctionne pas.
FPS SST

CODES ACTION REPLAY

- DIE HARD WITH A VENGEANCE

Temps infini
160CD84A 4C68
Turbos infinis
1608E630 0003

DRAGON FORCE - JAP

MASTER CODE
F6000914 C305
B6002800 0000
Vies infinies
160778D8 0032
Temps infini
1607A19A 0A82
Troupes ennemies affaiblies
16076986 0000
1607A142 0000

ENEMY ZERO -JAP

MASTER CODE
F6000914 C305
B6002800 0000
Batteries illimitées
16097424 0040
16097426 0063
Temps de jeu = 0 sec
16097C98 0000
16097C9A 0000
Temps de jeu = 30 min
16097C98 0001
16097C9A A5E0
Temps de jeu = 1 heure
16097C98 0003
16097C9A 4BC0

FATAL FURY 3 - JAP

MASTER CODE
F6000924 C305
Énergie infinie, joueur 1
36007D19 0060
Énergie infinie, joueur 2
36007D1A 0060

INDEPENDANCE DAY - USA

MASTER CODE
F6000924 FFFF
B6002800 0000
Temps infini
1601C5FA 003B

KI FIGHTING ILLUSION - JAP

MASTER CODE
F6000914 C305
B6002800 0000
Énergie infinie, joueur 1
16052AFE 01FF
16052B02 03FF
16052B06 03FF
Énergie infinie, joueur 2
16052B00 01FF
16052B04 03FF
16052B08 03FF
XP infinis pour perso AI
360FEDC0 0063
Note : zappez la séquence d'intro du jeu pour que les codes ne buggent pas.

LUNAR THE SILVER STAR - JAP

MASTER CODE 1
F6000924 FFFF
Argent illimité
1021F7FE FFFF
Augmentation rapide de niveau d'XP
160F86FA FFFF
MASTER CODE 2
F6000914 C305
Magie infinie, perso principal
1021F444 03E7
1021F478 0098
1021F47A 967F
1021F47C 0000
Magie infinie, perso secondaire 2
1021F584 03E7
Augmentation rapide de niveau d'XP, perso principal
1021F47E 0001
Augmentation rapide de niveau d'XP, perso secondaire 2
1021F5BE 0001
Augmentation rapide de niveau d'XP, perso secondaire 1
1021F5FE 0001
Note : le Master Code 1 a une facheuse tendance à ralentir le jeu et à provoquer quelques bug d'affichage. Alors un conseil, activez les codes, ramassez l'argent et augmentez vos niveaux, sauvegardez et recommencez votre partie en désactivant les codes.

LA NINTENDO 64 POUR 0 Franc
ILS SONT FOUS CHEZ SCORE-GAMES!

LA NINTENDO 64 A 0F

Si vos yeux ne brillent plus que pour la nouvelle NINTENDO 64, c'est qu'il est peut être temps de changer de console. SCORE-GAMES reprend tout votre ancien matériel dans le cadre d'un échange.
Exemple, si vous possédez une Playstation ou une Saturn et quelques jeux vous arriverez facilement à un prix de reprise d'au moins 999F, équivalent au prix de la console NINTENDO 64. Dans ce cas votre échange de matériel ne vous coutera pas un franc!

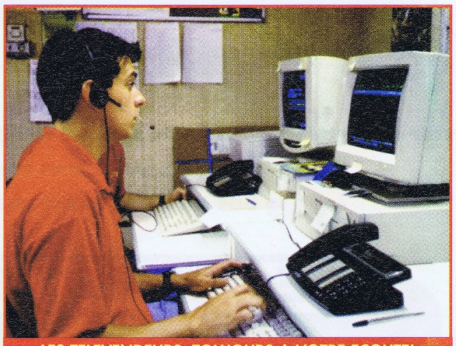
VOTRE FIDELITE ENFIN RECOMPENSEE

Si vous avez acheté vos jeux chez SCORE- GAMES et sur présentation du ticket de caisse, votre fidélité sera récompensée lorsque vous reviendrez les vendre ou les échanger, leurs tarifs de reprise seront majorés d'un bonus allant de +10 F à + 30 F pour vous remercier de votre confiance.

L'ACCUEIL, UNE QUALITE PRIMORDIALE !

SCORE-GAMES A DOMICILE

SCORE-GAMES c'est aussi un service de vente par correspondance, pour tous vos articles, jeux, consoles, mangas etc...la livraison s'effectue en 24 ou 48 heures. Passez vos commandes de 9 h à 19 h 30 du lundi au samedi, au : 01 53 320 320



LES TELEVENDEURS, TOUJOURS A VOTRE ECOUTE!

4 NOUVEAUX MAGASINS = 28 SCORE-GAMES

Le mois d'octobre est particulièrement propice pour SCORE-GAMES avec quatre nouvelles ouvertures : **CORBEIL**, centre commercial Villabé, + de 200m² de jeux video face au Mc Donald. **LE MANS,** un superbe magasin sur deux étages avec au rez de chaussé l'espace console et au premier le PC; à moins de 100m de la place de la République. **ORGEVAL**, centre commercial Art de Vivre à côté de la Tête dans les Nuages (salle de jeux), magasin ouvert le dimanche. **CHENNEVIERES**, centre commercial Pince-Vent, face à la cafétéria.

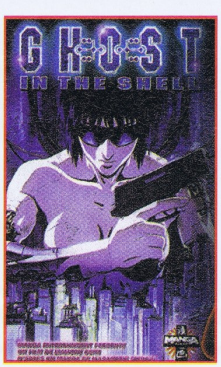
TOUS LES JEUX D'OCCASION SONT GARANTIS 6 MOIS

REVENDEZ VOS JEUX ET GAGNEZ TOUJOURS PLUS !

Une des principaux avantages des magasins SCORE-GAMES est la possibilité qui vous est offerte de REVENDRE vos jeux, accessoires et consoles contre des espèces sonnantes et trébuchantes, ou encore de procéder à un échange de jeux ou de matériel, soit en temps réel soit en différé. Il vous sera alors remis un bon d'achat que vous utiliserez en une ou plusieurs fois, sur une période de validité de un an.
De plus les grands consommateurs de jeux qui revendent pour un montant de plus de 600 francs de jeux Playstation ou Nintendo 64 seront gratifiés d'un **bonus de + 50F cash!**

SCORE-TOONS C'EST TOUTE LA JAPANIMATION

La japanimation est elle aussi très largement représentée, tous les derniers Mangas, K7 vidéo et autres goodies sont là.
Les collectionneurs de cartes trouveront eux aussi leur bonheur, X files, Magic, DBZ etc... Toutes les dernières collections sont présentes.



24H/24, ILS NE DORMENT JAMAIS CHEZ SCORE-GAMES

Sur le **3615 SCORE-GAMES**, accédez au plus grand catalogue de jeux vidéo sur minitel avec près de 20 000 références en neuf et occasion. Le service est remis à jour quotidiennement. Vous pourrez consulter les prix de vente de vos jeux neufs ou d'occasions, les adresses et horaires des magasins, la côte argus de reprise de vos jeux, des trucs et astuces pour tous les jeux du moment, et vous pourrez même jouer et gagner des consoles Nintendo 64 ou des bons d'achats. Tous ces services sont également accessibles par téléphone, au : **08 36 685 686.** 2,23F/mn

LES ADRESSES SCORE-GAMES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(Mc Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
(Mc V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(Mc Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
Nationale 10
92100 BOULOGNE
Mc Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc
Nationale 20
92160 ANTONY
(RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc
94000 CRETEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE
(face au Mc Donald)
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

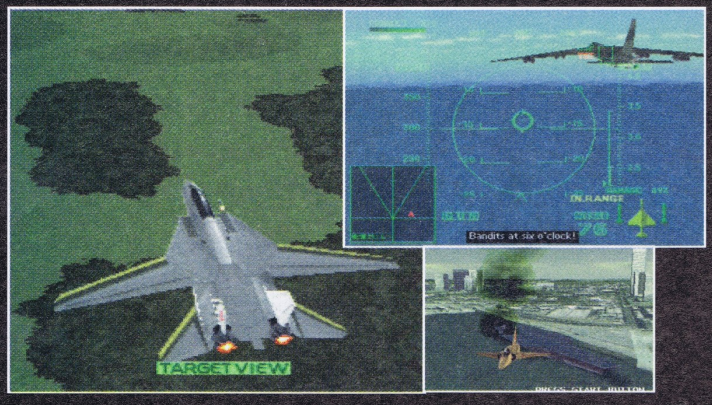
CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

ailleurs & maintenant

Avoir une vision globale du monde des jeux vidéo est un élément très important dans la vie d'un joueur ; c'est précisément le but de cette rubrique. Alors, n'hésitez pas à la dévorer.

ACE COMBAT 2

PlayStation



Après le succès de Ace Combat, Namco réitère et nous balance cet Ace Combat 2 très similaire au premier. Plus beau certes, mais semblable dans son concept à la première version. De nouvelles missions sont disponibles et vous demanderont de vous livrer à des combats aériens, de détruire des cibles au sol ou encore d'exécuter des missions de sauvetage en un temps limite. Le tout, à bord de chasseurs de renom (F-22, Mirage, etc.) que vous pourrez acheter au fur et à mesure de vos victoires. Techniquement irréprochable, fluide, rapide, il permet aussi une prise en main rapide, une maniabilité sans failles et de l'action à gogo. dans un genre très arcade, vous aurez tôt fait de comprendre le maniement de base puis découvrirez au fur et à mesure des petites finesses de pilotage. Avec ses deux vues (cockpit, externe), une vingtaine de missions très variées, divers «coucous», la possibilité de choisir un soutien aérien auquel vous assignez une mission précise, Ace Combat est un titre riche en action et en sensations, mais hélas un peu trop court.

KHARMO

GENRE : ARCADE • ÉDITEUR : NAMCO • NOTE : 3/5

ODDWORLD : L'ODYSSÉE D'ABE

PlayStation

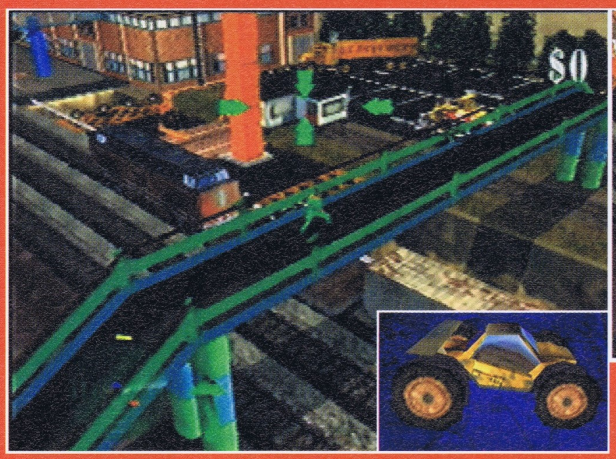
Abe, développé par Oddworld Inhabitants, est une perle d'inventivité. Un jeu de plates-formes qui rappellera à certains les heures glorieuses de Prince of Persia ou de Flashback, mais en version encore plus riche et encore plus aboutie. Le scénario vous met en scène dans un monde onirique dominé par une race de méchants (les Glukkons) et dans lequel vous incarnez un esclave : Abe le Mudokkon. Dans la peau de ce personnage aussi attachant que sympathique et dépassé par les événements, vous devrez délivrer vos congénères et affronter mille dangers. Un jeu qui vous demandera de la réflexion, de la dextérité (la maniabilité est parfaite) et un peu de courage pour venir à bout de vos ennemis. D'une réalisation irréprochable, le soft est magnifique à tous points de vue et propose une aventure originale, riche, variée, bourrée d'innovations et géniale à souhait. Un jeu comme il en sort trop peu. Un chef-d'œuvre.

KHARMO

GENRE : PLATES-FORMES • ÉDITEUR : GT INTERACTIVE • NOTE : 5/5

BLAST CORPS

Nintendo 64



Avec Blast Corps, Rare a réussi à nous pondre un concept original. Imaginez-vous, aux commandes d'engins aussi divers qu'une moto ou un Bulldozer, frayer un chemin à un convoi transportant des matières nucléaires hyper instables. Le moindre choc et c'est la fin du monde, du moins le vôtre ! Alors, à grands coups de butoir ou de canon, vous êtes amené à jouer contre la montre et à détruire tous les obstacles susceptibles de gêner la progression du camion. Le Salaire de la peur sur 64 bits, quoi ! Bien que le jeu devienne répétitif au bout d'un moment, le challenge fait qu'il est difficile de lâcher le paddle, ce qui prouve que Blast Corps a quelque chose d'hypnotique... Servi par une réalisation technique sans reproches, ce jeu s'avère novateur, prenant et, au final, plaisant.

PASCAL GEILLE

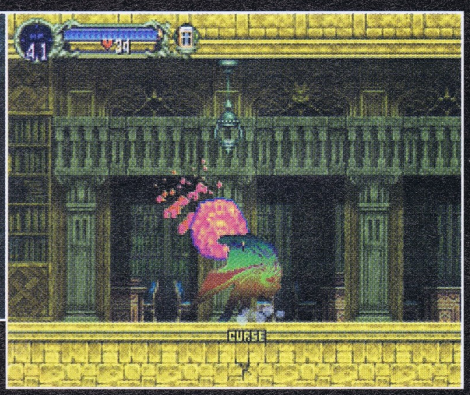
GENRE : ACTION • EDITEUR : NINTENDO • NOTE : 2/5

CASTLEVANIA, SYMPHONY OF NIGHT

PlayStation

Castelvania est un jeu de plates-formes, le énième d'une série qui débuta sur MSX, dans lequel vous incarnerez Alucard, un vampire renégat chargé de supprimer le Prince Dracula, comme précédemment. Si le plan d'action reste un plan en 2D, la nouveauté de Castelvania sur PlayStation est sans aucun doute l'introduction d'éléments propres aux jeux de rôle. Le héros se verra pourvu d'un menu adéquat, indiquant son niveau, les armes et, éventuellement, les boucliers, armures ou objets en sa possession. Castelvania possède un principe des plus originaux et bénéficie d'une réalisation excellente. Complet en tous points, ce jeu est un incontournable du genre. Les textes et dialogues en anglais ne gênent en rien la compréhension de l'intrigue. Un jeu que je conseille, donc.

HO UTSUMIYA



GENRE : PLATES-FORMES • ÉDITEUR : KONAMI • VERDICT : 4/5

DUKE NUKEM

PlayStation, Nintendo 64

La N64 ne propose que 29 niveaux. Moins que le version Playsattion qui, elle, en présente 44, mais il faut tenir compte de la refonte de fond en comble qu'a subie cette édition. On y goûte le meilleur armement qui ait jamais équipé Duke, de nouveaux lieux et des trips sympas, comme le fast-food Duke Burger, une rencontre avec Hannibal Lector, ou des affiches de BayWar, le dernier film de Mamella Anderson (ce sont d'ailleurs les seules mentions sexuelles qu'il reste au jeu). Plastiquement, l'impression dominante est le flou et la fadeur. Seules les déflagrations emportent la palme. Le son confère néanmoins une puissance assez hargneuse et décalcante. Quant à l'efficacité de la maniabilité, la 64 et son joystickopad PC égale au moins le PC et toutes ses touches bizarrement lettrées. À quatre sur le même écran, ça frôle l'injouabilité et à deux, la vue est un peu au ras des narines. La version Playstation, elle, est graphiquement plus terne mais également plus pauvre. Cela dit, Duke est tellement jouissif que l'on pardonne (un peu) aux graphistes.

F. ROUSSEAU

GENRE : DOOM-LIKE • ÉDITEUR : • GT INTERACTIVE • NOTE : 3/5 (PLAYSTATION) 4/5 (NINTENDO 64)

ILS SONT LÀ, MAIS PAS SUR SEGA

DISCWORLD II

PlayStation

Suite de Discworld, Discworld II vous emmène dans une nouvelle aventure burlesque mettant en scène Rincevent, le sorcier maladroit. Le système de jeu est identique au premier et vous pourrez réaliser toutes les actions possibles (marcher, discuter, questionner...) via un menu fonctionnel. Le rire est encore au rendez-vous, tout comme les multiples énigmes, toutes plus vicieuses les unes que les autres, le but du jeu étant de faire revenir la Mort, qui préfère prendre des vacances prolongées que d'emmener les âmes des morts vers un paradis lointain. Du point de vue de la réalisation, Discworld II est correct, les graphismes faisant toujours penser à des jeux d'aventure du genre Monkey Island. Bref, un petit jeu sympa, d'une bonne durée de vie, qui satisfera les amateurs.

HO UTSUMIYA

GENRE : AVENTURE • ÉDITEUR : PSYGNOSIS • NOTE : 3/5

EXTREME-G

Nintendo 64

La Nintendo 64 possède désormais son "WipEout" ! Extreme-G est un jeu d'une rapidité jamais vue jusque-là, qui permet à 4 joueurs de s'élancer aux commandes d'une huitaine de motos futuristes équipées d'armes dévastatrices (bombes, missiles...). De nombreux modes de jeu sont proposés ainsi qu'un bon paquet de circuits très biscornus. Mis à part les musiques et les effets sonores qui manquent un peu de punch, c'est du béton armé ! Les couleurs flashent à mort, le pilotage est super agréable et la vitesse d'animation est vraiment affolante. Une réalisation extraordinaire pour un jeu d'une grande difficulté, ce qui vous garantit de très longues soirées à fond, à fond, à fond !

FRANCIS

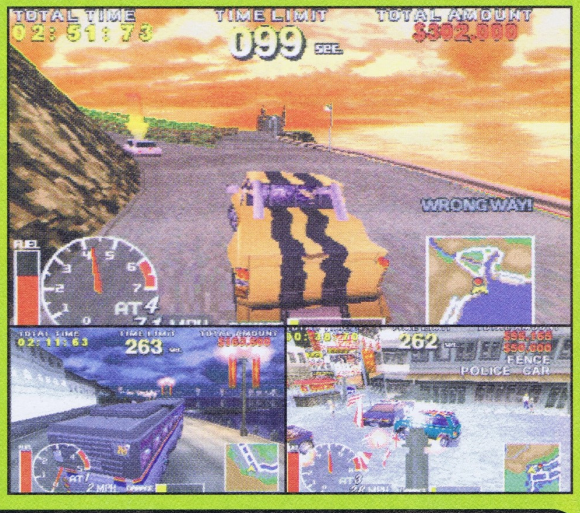
GENRE : COURSES FUTURISTES • ÉDITEUR : ACCLAIM • NOTE : 4/5

FELONY 11-79

PlayStation

Felony 11-79 est un jeu de course et d'action dans lequel vous devrez remplir des missions diverses et ce, dans chaque circuit. Le plus original est que vous devrez remplir toutes les missions en voiture. Vingt-deux véhicules, aussi divers que des cabriolets, des tanks, des autobus, des limousines ou encore des Formule 1, seront disponibles durant le jeu. Pour atteindre une cible quelle qu'elle soit (un téléphone, une charge de dynamite), il vous suffira donc de rentrer dedans avec votre voiture. La technique de conduite sera importante dans Felony puisqu'il vous faudra atteindre les objectifs en un temps limité. Si l'idée est bonne, la réalisation souffre de bugs au niveau des collisions avec le décor, qui gâchent un peu l'ambiance générale. Dommage.

HO UTSUMIYA



GENRE : COURSE/ACTION • ÉDITEUR : ASCII • NOTE : 3/5

DYNASTY WARRIORS

PlayStation

GENRE : COMBAT 3D • ÉDITEUR : OCEAN • NOTE : 2/5

Dynasty Warriors est un jeu de combat en 3D tout ce qu'il y a de classique, mettant en scène des personnages japonais du Moyen-Âge, dotés d'armes blanches. Il comporte des combos, des coups spéciaux, plusieurs modes de jeu mais, en prime, il offre un petit aspect novateur en ce qui concerne sa jouabilité. En effet, Dynasty Warriors est un jeu de combat dans lequel il faut autant apprendre les techniques de défense que celles d'attaque. Le jeu est truffé de contres et de "contres-contre". À part ça, on reste dans l'académique. Techniquement, le soft affiche les personnages en haute résolution. Ceux-ci sont un peu cubiques mais l'ensemble est rapide et fluide. Au final, on obtient un titre intéressant et dynamique, mais qui manque un peu de richesse, notamment pour le nombre de coups.

KHARMO

FINAL FANTASY VII

PlayStation

Final Fantasy VII marque assurément un tournant dans le monde des jeux de rôle d'abord, mais aussi dans celui des jeux vidéo en général. Véritable film cinématographique, FFVII n'en est pas moins un jeu complet, au système démentiel d'interactivité, avec ses Materias à combiner entre elles, ses armes, objets, protections et accessoires divers (plus d'une centaine de sortes). Le scénario à lui tout seul vous emmènera dans un univers aussi riche qu'un livre à la Tolkien. En tout, plus de deux cents heures de jeu vous seront garanties. Les mini-jeux apportent à eux seuls une source de fun inépuisable, vous mettant en scène dans des courses-poursuites en moto, des descentes en snowboard et j'en passe. Bref, un must, inévitable, que je conseille à tous, d'autant plus que tout est en français ! À savourer absolument.

HO UTSUMIYA

GENRE : JEU DE ROLE• ÉDITEUR : SCEE • NOTE : 5/5

G POLICE

PlayStation

. G Police est un jeu de tir en 3D qui se déroule dans un univers inspiré de Blade Runner. Le jeu s'ouvre sur l'une des plus belles cinématiques en images de synthèse que connaisse la PlayStation. L'action se déroule en 2097 sur Callisto, une des lunes de Jupiter. Suite à une criminalité galopante, une force multinationale a été mise sur pied : la G Police. Réparti sur deux 2 CD, G Police comporte trente-cinq missions variées allant de la destruction d'objectifs au sol, à la reconnaissance ou à la protection rapprochée. Chaque mission comporte deux objectifs : un prioritaire et un secondaire. Le premier est indispensable à la progression, l'autre est accessoire mais augmente le score et permet d'atteindre les missions cachées. Vous patrouillez aux commandes du Havoc AG60, une sorte d'hélico très maniable disposant de 14 armes mais dont seules trois ou quatre sont disponibles au début. Malgré un clipping d'enfer, l'animation reste le plus souvent fluide et la maniabilité de votre engin tire parfaitement son épingle du jeu. L'utilisation du paddle analogique rend l'exercice encore plus agréable avec, en prime, la possibilité de tourner la tête dans le cockpit. G Police est un excellent shoot qui ravira les fans de Blade Runner en mal de simulateur de vol sur PlayStation. À la fois varié, prenant et éblouissant par ses effets de lumière, il s'agit du meilleur shoot dont dispose la console.

PASCAL GEILLE

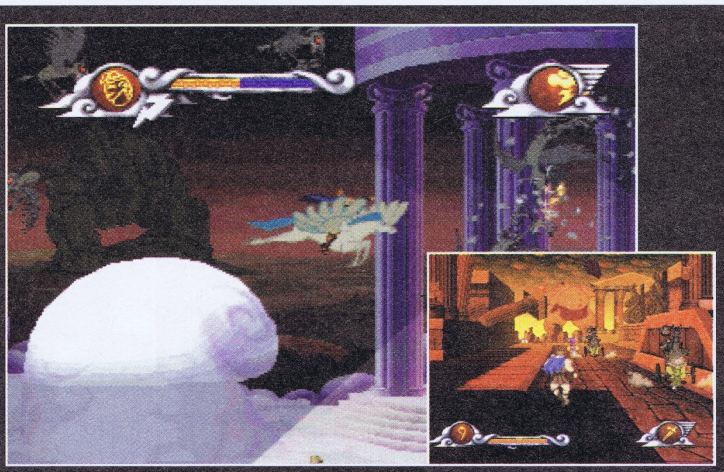
GENRE : SHOOT EN 3D • EDITEUR : PSYGNOSIS • NOTE : 3/5

ILS SONT LÀ, MAIS PAS SUR SEGA

HERCULE — PlayStation

Vous incarnez Hercule dans sa lutte contre Hadès, frère ennemi de Zeus, dont il convoite le règne sur le Mont Olympe. Mais vous n'êtes pas seul car vous serez accompagné, durant votre périple, de Phil et de la belle Mégara, votre copine. En mode "débutant", vous n'aurez que huit niveaux car la fin est occultée. Si vous désirez connaître cette dernière, il faudra jouer avec une difficulté "Moyenne" ou "Herculéenne", auxquelles correspondent dix niveaux. La majorité d'entre eux se déroule selon un scrolling horizontal ; il y a cependant des passages en 3D où l'on se déplace en profondeur. Dès les premières secondes, le joueur est plongé dans l'ambiance Disney : réalisation irréprochable ! Les graphismes sont somptueux, la prise en main est intuitive et l'animation est comparable à celle d'Aladdin sur Megadrive : excellente ! La qualité est le meilleur atout de ce titre, tandis que sa faible durée de vie en fait un jeu qui s'adresse en priorité aux plus jeunes d'entre nous.

PASCAL GEILLE



GENRE : PLATES-FORMES • ÉDITEUR : SCEE • NOTE : 2/5

KILLER INSTINCT GOLD — Nintendo 64

L'un des rares, voire le seul, jeu d'arcade de Nintendo à avoir rencontré un succès massif auprès des joueurs. Vous me reconnaissez ? Killer Instinct Gold sur Nintendo 64, c'est un peu comme Virtua Fighter 2 sur Saturn : le jeu de baston maison, l'enfant chéri, le petit préféré... bref la référence ! Les rois du combo vont s'en donner à cœur joie dans cette version qui n'a rien à envier à sa grande sœur. Si les coups demandent toujours un temps d'adaptation, les modes "Training" et "Practice" devraient vous y aider. Pour le reste, les connaisseurs seront en terrain connu. Le seul reproche que l'on peut à la rigueur exprimer ne vient pas du jeu mais du paddle, qui n'est pas toujours top pour enchaîner les coups. Mais à part cela, l'instinct du tueur ne devrait pas vous faire défaut...

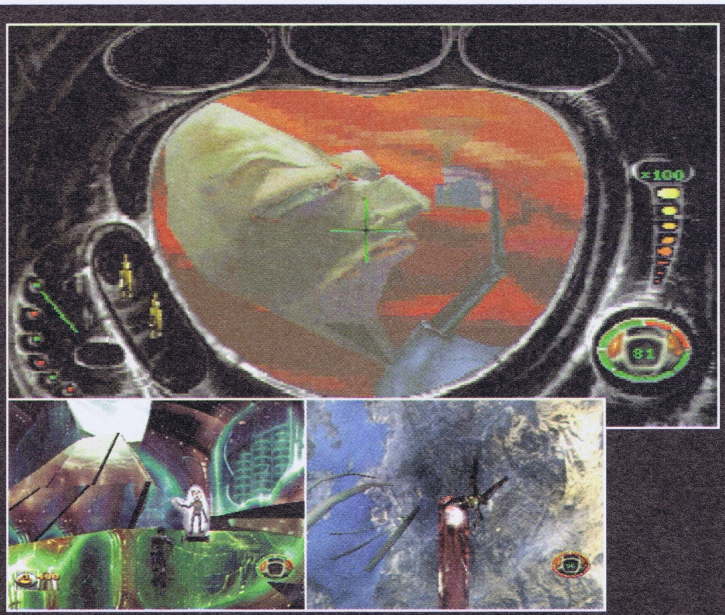
PASCAL GEILLE

GENRE : BASTON • EDITEUR : NINTENDO • NOTE : 3/5

MDK — PlayStation

MDK est un Doom-like qui sort des sentiers battus Vous jouez non pas en vue subjective, mais avec une vue dans laquelle le joueur se voit de dos, comme dans Tomb Raider, sauf que la caméra suivant le personnage reste fixe. Kurt, le héros de MDK, est équipé d'une combinaison cachant dans son dos un parachute et d'un casque très particulier. Ce dernier est en effet une arme redoutable et terriblement précise. En adoptant le mode "Sniper" (tireur d'élite), vous disposez d'un zoom surpuissant pour viser pratiquement au millimètre près. Le côté fun, c'est que vous pouvez faire "sauter" un nez, une oreille ou crever l'œil d'un ennemi situé à des kilomètres... Pour les passages nécessitant une plus grande puissance de feu, Kurt doit démonter le canon de son casque pour le fixer à l'extrémité de son bras droit ! Cette arme étrange est complétée par toute une panoplie de bombes comme la plus petite bombe nucléaire du monde (pour ouvrir les portes !), la peinture aérosol antiradar, le mortier humain ou encore "la bombe la plus intéressante du monde" qui attire les ennemis et les éparpille ! MDK comporte une cinquantaine de niveaux répartis sur six mondes graphiquement très différents. Si les combats en 3D constituent l'essentiel de l'action, MDK incorpore également quelques séquences plus ou moins loufoques comme une séance de surf assez spéciale, des stages de chute libre durant lesquels il faut collecter des bonus, des bombardements vus du ciel... et plein d'autres stages secrets ! En conclusion, ce jeu fourmille de trouvailles et d'humour dans un univers unique en son genre. Les énigmes, les bonus et l'originalité du mode sniper finissent de compléter ce shoot exemplaire à bien des niveaux. Une grande réussite.

PASCAL GEILLE



GENRE : DOOM-LIKE • EDITEUR : INTERPLAY• NOTE : 4/5

LAMBORGHINI — Nintendo 64

Lamborghini est le premier jeu de bagnoles qui autorise le jeu à 4 sur écran splité, ce qui lui vaut déjà la sympathie des joueurs. Ensuite, il faut avouer que, graphiquement, c'est absolument superbe et impressionnant de finesse. Pas d'anti-aliasing superflu pour un résultat sublime, auquel il faut rajouter des effets de fumée et de lumière splendides. En outre, on trouve 6 circuits comprenant plusieurs embranchements chacun, deux Lamborghini au départ (par la suite, on valide d'autres voitures), plusieurs modes de jeu et un pilotage à la Ridge Racer en moins fin. Dommage que les caisses ne soient pas super nerveuses au démarrage (pour respecter les vraies performances des voitures) mais, dans l'ensemble, le soft est intéressant et il est annonciateur d'une nouvelle génération de jeux de voitures.

KHARMO

GENRE : ARCADE • ÉDITEUR : TITUS • NOTE : 3/5

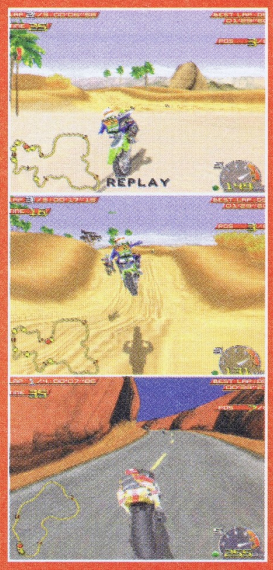
MULTI RACING CHAMPIONSHIP — Nintendo 64

Le principal atout de ce jeu est le plaisir qu'on en tire à piloter les différents véhicules proposés. En effet, tout comme dans Sega Rally, les dérapages se contrôlent très subtilement. Très peu de circuits sont proposés, malheureusement, mais ils ont tout de même un attrait particulier puisque l'on y trouvera des bifurcations qui nous emmèneront sur des sentiers de terre et même de neige... Il deviendra donc indispensable de bien régler sa voiture, ce qui renforce grandement l'intérêt de la course. M.R.C. est très prenant mais d'une réalisation mitigée. Bien que quelques effets soient réussis, le jeu n'est pas très beau, surtout en mode deux joueurs, et l'animation manque quelque peu de rapidité. Quoi qu'il en soit, cela ne vous empêchera pas de vous amuser comme des petits fous.

FRANCIS

GENRE : COURSES AUTOMOBILES • ÉDITEUR : GENKI • NOTE : 3/5

MOTO RACER — PlayStation



Moto Racer est un excellent jeu de course de motos, qui vous propose de vous livrer à des arsouilles soit à bord d'engins de course, soit au guidon de motos de cross. Sensations assurées ! Sensation de vitesse, car le jeu bénéficie d'une animation rapide et fluide ; sensation de pilotage car, malgré l'aspect arcade, vous devrez soigner vos trajectoires (le jeu est compatible avec une manette analogique) ; sensation de fun car le plaisir et la bonne humeur sont au rendez-vous, notamment grâce au mode 2 joueurs (écran splité vertical ou horizontal). Les circuits sont nombreux, variés, torturés et plusieurs modes sont disponibles (championnat, course simple, time trial). En outre, vous trouverez des circuits cachés ainsi qu'un mode "pocket bike" carrément marrant. Sans doute le meilleur jeu de motos du marché actuel.

KHARMO

GENRE : ARCADE • ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS • NOTE : 4/5

SEGA

ligne

des centaines d'astuces et de solutions

des méga-concours

des réponses personnalisées à vos questions

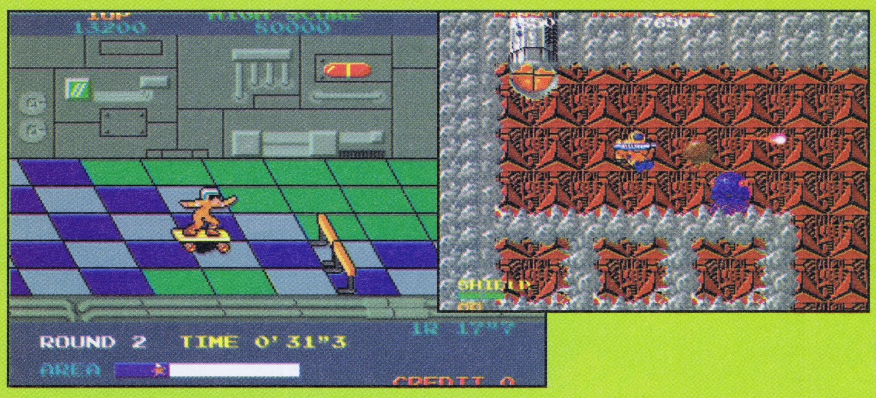
08 36 68 01 10
2,23F la minute

3615 SEGA
1,29F la minute

ILS SONT LÀ, MAIS PAS SUR SEGA

NAMCO MUSEUM VOL. 5

PlayStation



La série des Namco Museum continue son bonhomme de chemin tant bien que mal. Après l'excellente cuvée du quatrième volume (dont Dig Dug justifiait à lui seul l'achat), ce nouveau cru est largement plus décevant. À part l'inévitable Pac Man, les Dragon Spirit, Metro Cross, The Legend of Valkyrie (un ersatz de RPG) et le non moins obscur Baraduke ne viennent pas rehausser le niveau de ce cinquième volet. Excepté bien sûr le brillant Pac Mania. Datant de 1987, il a été le premier (et certainement le dernier) Pac Man à bénéficier d'une représentation en 3D isométrique. Toujours au chapitre des innovations, que dis-je, des révolutions, notre sympathique boule jaune pouvait sauter au-dessus des fantômes... À ne réserver qu'aux fans de cette époque, exclusivement...

PASCAL GEILLE

GENRE : ARCADE • ÉDITEUR : SCEE • NOTE : NON SIGNIFICATIF

NHL 98

PlayStation

Comme tous les ans, Electronic Arts nous abreuve de ses jeux de sport. NHL 98 vient donc succéder à NHL 97. Sur plusieurs plans, une amélioration flagrante a été apportée : graphismes d'une finesse rare, animations améliorées, habillages excellents, menus riches et complets, intro «pêchue», etc. Toujours aussi maniable et agréable à l'œil, le jeu permet une prise en main extrêmement rapide mais hélas, la jouabilité est un peu moins riche et moins fine que celle de la version 97. Pour le reste, c'est de la bonne came, fidèle à la tradition des NHL avec les stat's, les vrais noms, les équipes remises à jour. Bref, c'est du bon mais du conventionnel, du traditionnel, du prévisible...

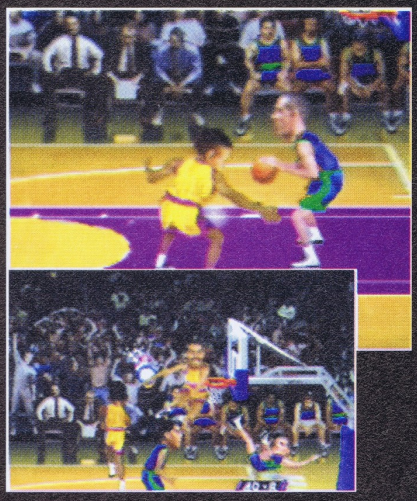
KHARMO

HOCKEY SUR GLACE • ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS • NOTE : 3/5

NBA HANG TIME

Nintendo 64

Simple à utiliser, rapide et spectaculaire avec des dunks hallucinants et des balles en feu, voilà le basket dans le style le plus fun et le plus drôle qui existe. À 1, 2, 3 ou 4 joueurs, NBA Hang Time permet des rencontres de baskets endiablées, deux contre deux, dans lesquelles stratégie, rapidité et technique cohabitent merveilleusement. Néanmoins, la réalisation n'est pas d'une qualité excellente, surtout en ce qui concerne les graphismes et l'animation qui n'est pas d'une fluidité extraordinaire. La possibilité de créer ses joueurs et de les faire progresser peu à peu donne tout de même un sacré attrait au jeu et l'ambiance vous mettra vite le feu ! Enfin, la pression et la difficulté représentent un vrai challenge...



FRANCIS

GENRE : ACTION • ÉDITEUR : GT INTERACTIVE • NOTE : 3/5

OVERBOARD

PlayStation

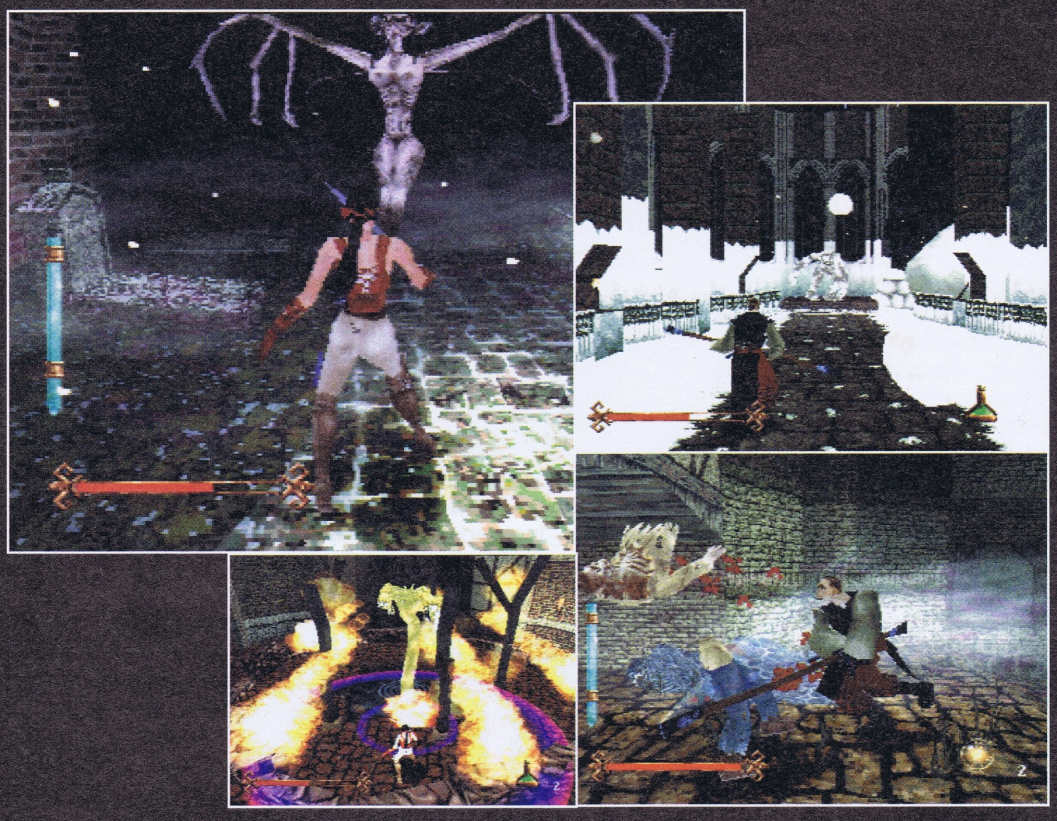
Overboard vous place à la barre d'un petit galion pirate du 16e siècle. Votre but : sillonner les 5 environnements aux paysages différents afin de trouver la sortie du niveau. Au passage, butez les navires ennemis, détruisez les défenses des ports pour y planter votre étendard (ce qui servira ensuite de check point), récupérez les divers bonus de vie et d'armes pour varier votre artillerie et trouvez les bouteilles à la mer contenant les plans des lieux. Bref, à la façon d'un Gauntlet, ce petit jeu vous demandera du sang-froid dans sa partie action et de la gamberge pour ses petits puzzles à résoudre. De plus, Overboard offre un mode multijoueur, sorte de Bomberman, dans lequel vous devrez vous amuser à couler le navire des potes. Mais n'est pas Bomberman qui veut et le résultat demeure un peu trop simpliste et bourrin.

KHARMO

GENRE : ACTION/RÉFLEXION • ÉDITEUR : PSYGNOSIS • NOTE : 2/5

NIGHTMARE CREATURES

PlayStation



Pour pacifier les rues de la City vous avez le choix entre deux personnages : Ignatius, un homme d'église bâti comme une armoire normande et armé d'un long bâton, et Nadia, une frêle et jeune escrimeuse fraîchement débarquée du Nouveau-Monde. Chacun dispose d'une vingtaine de mouvements différents au réalisme saisissant, Motion Capture oblige ! Bien que les monstres n'aient pu bénéficier de cet atout, leur animation reste cependant des plus convaincantes. Les musiques et les bruitages ne sont pas en reste. Seule la maniabilité prête le flanc à la critique. Sans être mauvaise, on l'aurait préférée plus précise... Les coups que vous exécutez sont basés sur un système de combo, c'est-à-dire sur des enchaînements. Correctement exécutés, ils se révèlent plus efficaces que des coups classiques ! De plus, l'excellente intelligence artificielle des ennemis fait qu'il faut s'adapter à leur style de combat. Nightmare Creatures est une belle réussite qui va vous donner des frissons et de la baston. Une fois le paddle en main, on ressent une irrésistible envie de progresser malgré certains passages délicats et ça, c'est en général bon signe !

PASCAL GEILLE

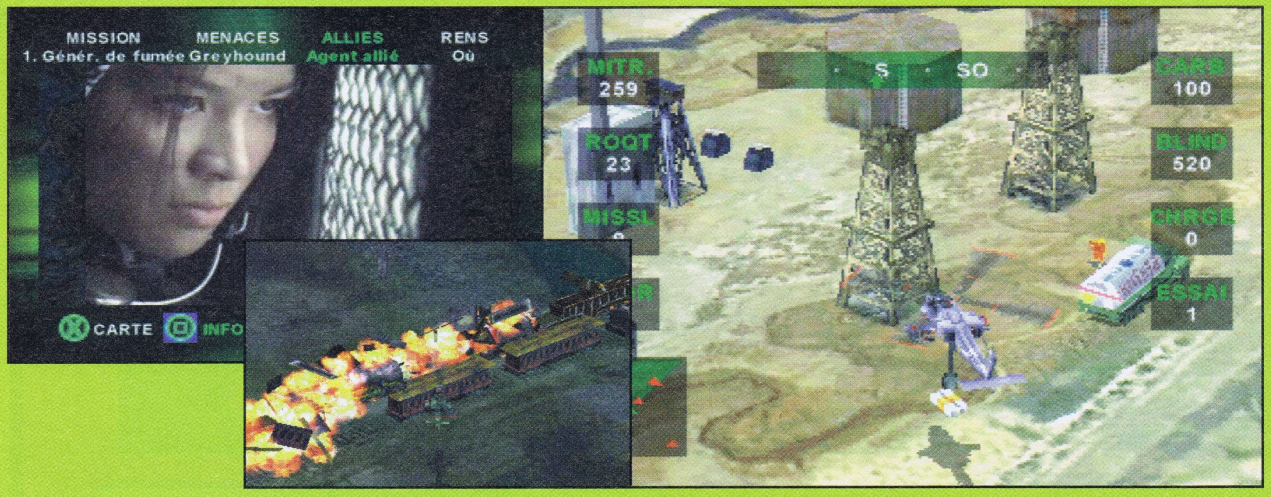
GENRE : BEAT'EM ALL • EDITEUR : SCEE • NOTE : 3/5

NUCLEAR STRIKE

PlayStation

Voici le nouvel épisode des aventures du «Strike». Toujours fidèle au poste, vous devez plus que jamais sauver le Monde des conflits les plus meurtriers. Si Soviet Strike avait étonné par ses nombreuses innovations, passage des 16 aux 32 bits oblige, Nuclear Strike choisit plutôt la carte de la continuité. L'action se déroule principalement du côté de la Corée où la tension monte de part et d'autre du 38e Parallèle. Bien que la zone soit démilitarisée, on ne compte plus les accrochages entre les armées du Sud et du Nord. Sur cinq niveaux (plus un sixième caché), composés chacun de huit missions, vous allez tenter d'éviter l'holocauste nucléaire. Techniquement identique à son prédécesseur, Nuclear Strike apporte quelques améliorations, au premier rang desquelles l'animation un peu plus fluide. On a également le choix entre deux niveaux de difficulté, dont un nettement plus facile qu'auparavant. À part ça, les familiers de la série ne seront pas dépaysés et pourront s'éclater sans arrière-pensée sur cette suite que l'on pourrait qualifier de "scénari-disk" mais qui est à mon humble avis aussi le meilleur épisode car le plus cohérent. Nuclear Strike reprend en effet le flambeau de la série des Strike d'une fort belle manière et s'impose comme certainement le meilleur épisode.

PASCAL GEILLE



GENRE : SHOOT • EDITEUR : ELECTRONIC ARTS • NOTE : 4/5

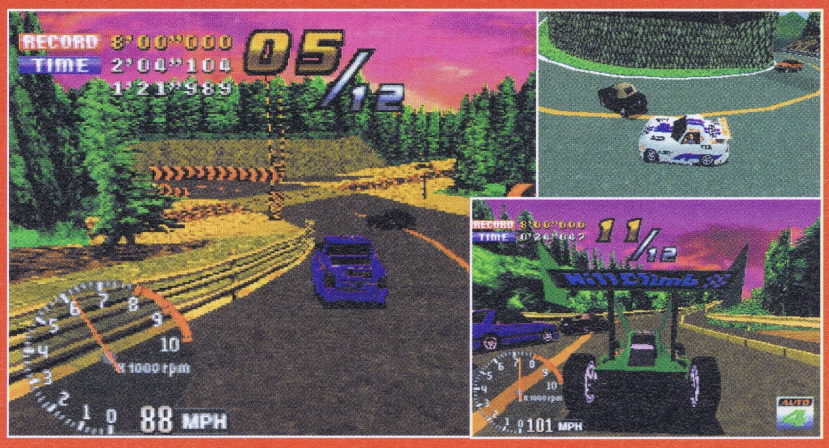
ILS SONT LÀ, MAIS PAS SUR SEGA

PEAK PERFORMANCE

PlayStation

C'était pourtant si prometteur. Vingt et une voitures réparties en quatre pools. Quatre garages correspondants, où vous faites votre sélection devant l'étalon. Un éventail déjà bien ouvert, auquel s'ajoute l'ouverture de changer les paramètres de chaque véhicule. Personnalisations au surplus sauvegardables sur carte mémoire. Idem pour l'éditeur de circuits. Hélas, lâchez la direction, contentez-vous d'accélérer et vous pourrez bouffer plusieurs bornes d'asphalte avant le moindre carton. Heureusement, la concurrence vient pimenter la course, qui ne présente que peu d'intérêt. Un deuxième joueur peut venir par exemple spliter l'écran pour se mesurer à vous. Il devra auparavant apprécier les crises «buggantes» de Peak qui rendent en de rares moments le jeu impilotable à vue d'œil. On reste dans le cadre du jouable, mais ça rend sporadiquement la frontière entre l'achetable et le jetable dangereusement mince.

F. ROUSSEAU



GENRE : COURSE • ÉDITEUR : JVC • NOTE : 2/5

SHADOWS OF THE EMPIRE

Nintendo 64

Ce premier titre de LucasArts sur la 64 bits de Nintendo a cartonné aux USA. Normal, en plein 20e anniversaire de la trilogie !... Mais ce qui est intéressant avec ce jeu, outre le fait de retrouver l'univers de la Guerre des Étoiles, c'est qu'il couvre un large panel de genres. Manque de pot, vous ne jouez pas avec Luke Skywalker mais avec Dash Rendar, un capitaine mercenaire et pote de Han Solo. Sur 10 niveaux, vous effectuez des missions aux commandes d'engins spatiaux à la surface de planètes ou dans l'espace, ainsi que des parties se déroulant à pied dans le plus pur style Doomien. Malheureusement, si cette diversité est louable, elle est aussi à l'origine d'un certain manque d'homogénéité dans la qualité des différents stages. Mais qu'importe le flacon, pourvu que l'on ait l'ivresse ! D'autant plus que les bruitages sont directement tirés des films. Alors, sans être un méga hit, Shadows of the Empire comblera tout de même les fans.

PASCAL GEILLE

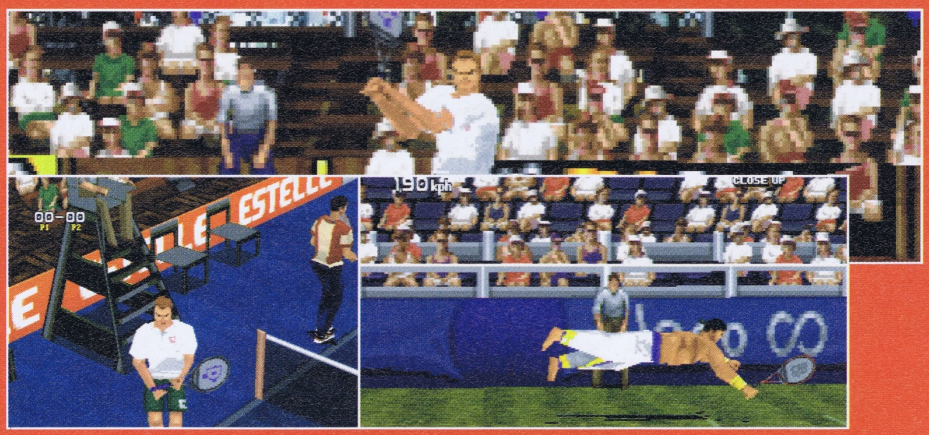
GENRE : ACTION • ÉDITEUR : NINTENDO • NOTE : 3/5

TENNIS ARENA

PlayStation

À la croisée d'une simulation pur jus pour le réalisme et d'un jeu d'arcade pour son excellente prise en main, Tennis Arena est un superbe cocktail avec le fun en guise d'olive. L'utilisation de la Motion Capture autorise des mouvements d'un grand réalisme et les joueurs disposent d'un nombre appréciable d'attitudes. En plus des classiques coups droits, revers et smashes, il n'est pas rare de voir son perso se jeter en vol plané (il sauve la situation assez souvent) ou essayer de renvoyer la balle tant bien que mal lorsqu'elle lui arrive dans les pieds. Le jeu répond à la moindre sollicitation de la manette. On atteint là une qualité de gameplay qui faisait cruellement défaut à bon nombre de jeux de tennis sur 32 bits. Tennis Arena est jouable et agréable et se révèle assurément comme le meilleur jeu de tennis sur PlayStation.

PASCAL GEILLE



GENRE : TENNIS • ÉDITEUR : UBI SOFT • NOTE : 3/5

PlayStation — TETRIS PLUS

En plus d'un sobre et bon petit vieux Tetris, Tetris Plus présente un mode de jeu inédit qui pourra faire des émules. C'est un vieux mecton qui, à trop vouloir jouer les explorateurs, se retrouve lamentablement coincé dans une salle, isolé de la sortie par des briques tétrissiques. Ce serait fort gracieux de votre part de lui dégager la sortie avant que le piège ne le broie comme un insecte. D'autant plus que c'est le but du casse-tête. Le débordement des briques vers le haut n'est plus un péril dans ce mode, c'est le rabotage de l'explorateur par le mécanisme inexorable. Une mécanique meurtrière et tournoyante qui descend tandis que cet explorateur tout con s'échine à escalader votre mur. Deux joueurs peuvent se fendre la tronche à ce petit jeu et l'éditeur vous laissera construire des puzzles pour vozigue ou d'autres ziques. Laid mais bon.

F. Rousseau

GENRE : TETRISLIKE • ÉDITEUR : • NOTE : 3/5

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

PlayStation

Après nous avoir éblouis avec son premier Toshinden et quelque peu déçus avec sa suite, ce troisième chapitre met définitivement un terme au charme de la série. Alors d'accord, le nombre de combattants est revu à la hausse mais si, sur les vingt-huit persos, vous comptez trois Fo, deux Ellis ou quatre Duke, le compte est vite fait… D'autant plus que des gens comme Run Go ou Sophia ont complètement perdu de leur charisme. Plus petits par la taille, mais un peu plus détaillés, ils sont désormais aussi peu attachants qu'une poêle en Téflon. Les décors eux-mêmes ont perdu de leur superbe. Les arènes ont cédé la place à des enceintes fermées, ce qui donne lieu à de superbes bugs d'affichage lorsque l'on se trouve un peu trop près d'une paroi… Et que dire des musiques navrantes qui émaillent les combats ! Toshinden 3 est donc une succession de ratages ; ratages qui l'handicapent face à des titres tels que Street Fighter EX Plus Alpha ou, encore, Tobal 2.

Pascal Geille

GENRE : BASTON • EDITEUR : SCEE • NOTE : 1/5

PlayStation — Z

Votre objectif, dans Z, est de détruire la base adverse et de conquérir la totalité des territoires du champ de bataille où s'affrontent vos troupes de robots (les rouges) contre l'ennemi bleu dirigé par la console. Pour ce faire, vous devez prendre possession d'un drapeau correspondant à une zone d'influence dans laquelle se trouvent des bâtiments déjà construits, allant de la station radar à l'usine de véhicules ou de robots. Sachant que les drapeaux (et donc les bâtiments afférents), véhicules et artilleries laissés vacants sont à la disposition du premier fantassin venu, vous comprendrez aisément que la rapidité d'action est primordiale pour gagner. Le problème est que l'obligation de prendre rapidement d'assaut les drapeaux environnant votre base implique une maniabilité hors-pair. Mais sans une providentielle souris, la maniabilité de Z tourne rapidement au cauchemar. Même configuré au plus rapide, le curseur est d'une lenteur et d'une imprécision fatales et les va-et-vient incessants à l'écran deviennent vite insupportables. Reste l'humour indéniable des cinématiques, mais cela fait peu comparé à un Alerte Rouge ou un Warcraft II…

Pascal Geille

GENRE : STRATÉGIE • EDITEUR : SCEE • NOTE : 1/5

s annonces tites annon petites

MEGADRIVE 32X

ACHAT

Département 50

Ach. jeux sur 32X de 50F à 200F et vds aussi Thunderhawk sur M-CD 100F et Ecco 2 sur MD 100F. Tél. à Thomas au 02 33 04 03 98.

3DO

VENTE

Département 75

Vds 3D Lemmings 150F ou éch. contre Story of Thor 2, Sim City 2000 ou Sega Rally. Vds aussi nombreuses démos récentes. Tél. après 18H au 42 78 17 70.

GAME GEAR

VENTE

Département 27

Vds GG + 18 jeux + accessoires et vds MD + 5 jeux + 2 man. Tél. à Guillaume après 18H au 02 32 49 55 09.

Département 30

Vds GG + 8 jeux (Micro Machines 2, Sonic Triple Trouble, Ax Battler, Columns...) + câble Gear to Gear : 300F. Tél. à Cyril au 04 66 60 97 88.

Département 43

Vds GG TBE + 6 jeux (Asterix, Sonic 2, Power Rangers...) + sac de transport, prix : 600F ou éch. contre PS + pad. Tél. à Frédéric DUCHASSIN au 04 71 66 04 40.

MEGA-CD

CONTACT

Département 76

Jeux Mega-CD Tomcat Alley, Slipheed, Spiderman, Road Avenger, Chuck Rock II, FIFA Inter Soccer, Wolfchild + 2 K7 contre proposition. Tél. au 02 35 67 71 53.

VENTE

Département 31

Vds jeux M-CD TBE Sonic-CD, Dune, Night Trap, Silpheed... 50F pièce. Tél. à Matthieu au 05 61 70 84 99.

MEGADRIVE

ACHAT

Département 71

Ach. Streets of Rage 2 : 130F max. port compris. Tél. à Rodolphe au 03 85 88 81 22.

CONTACT

Département 93

Ech. jeu True Lies sur MD contre Street of Rage 3 ou Out Run sur MD. Tél. au 01 43 88 66 31 entre 21H et 22H du lundi au vendredi.

VENTE

Département 03

Vds jeu les Schtroumpfs 150F. Tél. au 04 70 64 83 81.

Département 06

Vds Bart Simpsons fra. Space Mutant à 149F et Mega Games I à 99F. Tél. avant 20H au 04 93 52 72 08 à Virginie urgent.

Département 16

Vds MD2 + 2 man. + 9 jeux (le Roi Lion, Light Crusader, FIFA 96...) TBE prix : 1200F à déb. Tél. au 05 45 94 31 94.

Département 35

Vds jeux MD Streets of Rage 3 : 120F, Sunset Riders : 60F, Shining F. 2 : 120F, Mickey Mania : 80F, Rocket Knight : 70F. Tél. au 02 99 51 59 51.

Département 38

Vds MD2 + 2 man. + 8 jeux : 1200F. Tél. au 04 76 72 72 44 après 20H.

Département 44

Vds sur MD 4 jeux 250F (Bart vs the Space Mutants, David Robinson, Zero Wing et Golden Axe). Tél. de 18H à 20H au 02 40 72 59 33 à Thomas.

Département 50

Vds MD 2 + 2 man. infra rouge + 10 jeux : 2000F. Tél. au 02 33 71 52 76.

Département 59

Vds jeux MD 60F à 80F et vds magazine joypad CD Consoles, Consoles +, 12F 7F pour 2 port. GONZALES Thierry, 23 rue Mexico, 59000 LILLE. Tél. 03 20 00 81 45.*

Vds MD2 + 8 jeux : 700F + 3 man. + MCD2 + 9 jeux : 700F le tout en TBE. Tél. au 03 28 48 01 60.*

Département 60

Vds jeux MD Pinocchio, James Pond 2, Sonic 2, Sonic Spinball, Mr Nutz 100F l'un. Tél. le soir à Stéphane au 03 44 77 09 29.

Département 62

Vds Light Crusader 180F ou éch. contre Landstalker. Tél. au 03 21 74 67 43 ou écrire à OLSZEWSKI Alexandre, 13 rue Voltaire, 62590 OIGNIES.

Département 78

Vds MD + MCD + 32X + 5 man. + 27 jeux : 3500F à déb., possibilité de vente séparée. Tél. à Maxime au 01 30 52 09 73 après 18H.

Département 84

Vds MD + 5 jeux (Sonic I-II-IV, UMK3, Toy Story) + 2 man. le tout : 1000F. Ecrire à Maxime GUYON, le Clos de la Gavoitte, 84210 PERHES LES FONTAINES.

Département 85

Vds 7 jeux MD Taz Esc. Mars, Indiana, After Burner 2, Toki, Earth Jim 2, Golden Axe, Fantasia, 80F pièce ou 500F le lot et vds Gex Saturn 150F. Tél. au 02 51 59 52 61.

Département 89

Vds MD2 + 3 pads (1 à 6 boutons) + 10 jeux (Sonic 2-3D, Ultimate Mortal Kombat 3, Indy Car Nigel Mansell...) prix : 1200F. Tél. au 03 86 95 96 20 à Julien.

Département 92

Vds ou éch. Quackshot, Mickey, Desert Strike, Roi Lion, Bulls VS Blazers, FIFA 95, 2 jeux achetés Ultimate Soccer ou Sonic gratuit. Rech. Jungle Strike et Phantasy Star IV. Tél. au 01 46 56 66 54.

Département 93

Vds 150F Landstalker, 125F Formula One, Dragon's Fury, Flashback, 100F Populous 2, Road Rash 2, Megolomania... + autres à -100F. Ecrire à Mr ORIOT, 104 av. Henri Barbusse, 93220 GAGNY.

Département 94

Vds MD avec 2 man. + 11 jeux 900F à déb. ou vds jeux séparément à 80F pièce. Tél. à Ronan au 01 48 89 65 30 répondeur si absent.

Département 95

Vds MD + 4 jeux + 1 man. à infra rouge +1 joystick prix 150F, possibilité vente séparée. Tél. au 01 39 83 28 31 à Zac.

PLAYSTATION

VENTE

Département 22

Vds PS + V-Rally + Track International Field + International Superstar Soccer pro récent 1150F. Tél. le samedi à 12H au 02 96 28 61 15.

Département 43

Vds PS + 10 jeux 300F ou éch. contre Master System + Black Belt, the Ninja, Kenseiden, World Soccer ou 2 bons jeux (Mickey...). Tél. au 04 71 76 85 30 après 22H.

SATURN

ACHAT

Département 59

Ach. Theme Park sur Saturn à prix intéressant. Laisser message au 03 27 46 64 28.

CONTACT

Département 04

Ech. Wing Arms, D, Torico (jap.), Fighting Vipers, SF Zero 2 contre DBZ1 (jap.), DBZ2 (euro). Tél. à Joann à partir de 14H le week end au 04 92 35 26 36.

Département 13

Ech. jeux Saturn Virtual Hydlide, NBA JAM te ou Virtua Fighter contre DBZ ou Virtua Cop 1 ou Ultimate Mortal Kombat 3. Tél. à Eric au 04 42 75 35 40 (éch. démo Swagman contre Sega Flash 4).

Département 34

Ech. Rayman + plan + code contre Command and Conquer ou vds 200F. Tél. à Matthieu après 19H au 04 67 73 31 95.

Ech. Area 51 contre Formula Karts et éch. Gun Predator Logic 3 contre Virtual on. Ecrire à Mr HUNTZ Gerald, res. le Bahia Villa Alagoas, 34280 LA GRANDE MOTTE.

Département 45

Ech. Daytona USA CCE contre jeu en tout genre (préfère jeu de combat). Tél. au 02 38 98 95 18.

Département 54

Ech. Alien Trilogy contre Sim City 2000. Tél. à Jonathan aux heures de repas au 03 82 33 13 01.

Département 67

Ech. Torico contre Tomb Raider. Tél. au 03 88 98 15 41 après 12H.

Département 69

Ech. Tomb Raider contre die Hard Arcade ou Trilogie ou Virtua Fighters Kios. Tél. au 04 78 75 48 73 après 15H à Yousri.

Département 78

Ech. ou vds sur Saturn V.C.2 + Gun, the Horde, C. & C., Panzer Dragoon et adapt. universel. Tél. au 01 34 93 99 05 (répondeur).

Département 95

Ech. DBZ2 (vf) contre DBZ1 (toutes versions). Tél. au 01 39 34 00 60 à Julien BROCHOT.

VENTE

Département 02

Vds Saturn + 2 man. 4 jeux Fighters Megamix, Bubble 2 + Pandemonium + Titan Wars 5 CD démo prix 1500F ou éch. contre N64. Tél. après 20H au 05 55 63 73 41.

Département 13

Vds jeu Saturn avec 2 man. + pro action replay + adapt. 3 en 1 + CD vidéo «Alarme Fatale» + jeux 18 prix : 3000F. Mon tam tam 06 01 25 24 26 Mr Antoine CORTEZ.

Vds jeux Wordwlide 97 et NHL 97 : 180F l'un soit 300F les 2. Tél. au 04 90 56 51 84 à Alexandre après 19H15 ou laisser coordonnées sur répondeur.

Vds Story of Thor 170F, Daytona USA 70F. Ech. Soviet Strike contre Die Hard Trilogy ou Doom ou Crusader no Remorse Tél. à Kevin au 04 90 50 81 24 après 17H30.

Vds jeux Saturn World Wide Soccer : 250F, Story of Thor 2 : 200F, Blazing Dragon : 200F et Daytona USA CCE : 250F. Tél. au 04 42 27 39 59 le soir.

Département 14

Vds jeux Saturn Die Hard Trilogy, Die Hard Arcade, Tomb Raider : 250F, Destruction Derby : 200F. Tél. après 18H au 02 31 94 05 84.

NOUVEAU !

La Bible des secrets Saturn Vol.4

En vente chez votre marchand de journaux

Les solutions complètes de 14 jeux

Amok
Bug Too!
Command & Conquer (GDI)
Discworld
Fighters Megamix
Lemmings 3D
Lost Vikings 2 - Norse by Norsewest
ManX TT SuperBike
Mass Destruction
Mr Bones
Pandemonium!
Three Dirty Dwarves

BIBLE N°1 + 1 CD SATURN : 4 démos jouables : *Baku Baku Animals, Golden Axe : The Duel, Panzer Dragoon Zwei, Sega Rally.* 2 démos tournantes : *Virtua Fighter 2, UEFA Euro 96.*

BIBLE N°2 + 1 CD SATURN : 4 démos jouables : *Daytona CCE, Virtual One, Tomb Raider, World Wide Soccer'97.* 6 démos tournantes : *Bug Too!, Fighting Vipers, Virtua Cop 2, Nights, Dark Savior, Mr Bones.*

Si vous avez raté les trois premiers numéros, vous pouvez les commander et les recevoir directement chez vous

LES SOLUTIONS DÉJÀ PARUES

Alien Trilogy	bible n°1	Dragon Ball Z La Légende Des Boules de Cristal	bible n°2	Story Of Thor 2	bible n°1
Alone In The Dark 2 Jack Is Back	bible n°1	Earthworm Jim 2	bible n°3	Street Fighter Alpha 2	bible n°2
Athlete Kings	bible n°1	Exhumed	bible n°2	Tilt!	bible n°3
Blam! Machinehead	bible n°3	Fighting Vipers	bible n°1	Tomb Raider	bible n°2
Blazing Dragons	bible n°2	Firestorm Thunderhawk II	bible n°1	Torico	bible n°3
Casper	bible n°2	Guardian Heroes	bible n°1	Toshinden URA (Battle Arena)	bible n°3
Command & Conquer (NOD)	bible n°3	Loaded	bible n°1	Tunnel B1	bible n°2
Cyberia	bible n°3	Mighty Hits	bible n°3	UEFA Euro '96	bible n°2
D	bible n°1	Need For Speed (The)	bible n°1	Victory Boxing	bible n°1
Dark Savior	bible n°3	Nights Into Dreams	bible n°1	Virtua Cop 2	bible n°2
Daytona USA CCE	bible n°2	Shellshock	bible n°1	Virtua Fighter Kids	bible n°1
Destruction Derby	bible n°1	Shining Wisdom	bible n°2	Virtual On	bible n°2
Die Hard Arcade	bible n°3	Sim City 2000	bible n°2	Wing Arms	bible n°1
Digital Pinball	bible n°1	Sonic 3D Flickies' Island	bible n°3		
Doom	bible n°3	Soviet Strike	bible n°3		

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT BIBLE SATURN, 92/98 boulevard Victor Hugo - 92115 CLICHY CEDEX.

JE COMMANDE ❑ LE N° 1 + 1 CD ❑ LE N° 2 + 1 CD au prix de 59 FF par exemplaire (Pour la France Métropolitaine, frais de port compris) (69 FF pour le reste du monde)

❑ LE N° 3 ❑ LE N° 4 au prix de 49 FF par exemplaire (Pour la France Métropolitaine, frais de port compris)

CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE PLAYMAG, PAR : ❑ CHÈQUE ❑ MANDAT-LETTRE

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____ Pays _____ Age _____

s annonces
ites annon
petites

Département 15

Vds jeux Saturn Need for Speed 150F, Virtua Fighter 2 : 150F, Shellshock 100F ou 400F les 3. Tél. à F. BELAUBRE, les Tilleuls, 15220 ST MAMET LA SALEVETAT.

Département 25

Vds Saturn 2 man. + volant + 6 démos + 6 jeux WWC 97, Sega Rally, Tomb Raider, Need For Speed, Clock Work Knight 2, Baku Baku, les codes joints, prix : 1750F. Tél. après 18H au 03 81 93 18 52.*

Département 29

Vds Command and Conquer : 200F, Street Fighter Alpha 2 : 220F, Shining the Holy Ark : 250F, Nights (sans pad). Tél. au 02 98 49 21 55 entre 19H et 20H.

Vds Saturn + 4 jeux (Dark Savior, Sega Rally, Fighting Virers, Virtual Hidlyde) + 4 cd démos dont Night : 1600F. Tél. au 02 98 94 17 75.

Département 33

Vds Alien Trilogy, Mystaria, Virtual On 200F et Virtua Cop 2 + Gun 275F ou éch. contre Dark Savior, Torico, Panzer Dragon 2, Manxt. Faire propositions à Antonin au 56 44 17 37.

Département 34

Vds jeu Saturn Virtual Hydlide 150F. Tél. au 04 67 98 54 00 ou 06 12 16 13 22.

Vds ou éch. V. Warriors : 170F, Sega Rally : 170F et Die Hard Trilogy : 220F. Tél. à Ben au 04 67 70 05 97 (les jeux trop anciens ne m'intéressent pas) ou écrire à AUDOYE Benjamin, 13 av. du 8 mai 1945, 34160 CASTRIES.*

Département 38

Vds ou éch. CD Gex, The Horde, Int. Vict. Goal, Virtua Fighter. Ecrire à David STACCHETTI, 26 rue Docteur Calmette, 38000 GRENOBLE.

Département 39

Vds Sega Saturn avec 1 man. + 4 jeux Ultimate Mortal Kombat 3, FIFA Soccer 96, Athlete Kings, Andretti Racing prix : 1450F. Tél. au 03 84 52 60 31.

Département 40

Vds Clockwork Knight et Panzer Dragoon 100F chacun ou éch. les 2 contre the Three Dirty Dwarves ou Swagman. Tél. à Arthur au 05 58 77 35 35

Département 49

Vds Saturn multi standard + 2 man. + 9 jeux DD, FIFA 96, Sega Rally, Daytona 2, Need For Speed, Virtua Cop, Gun, Rayman, Robotica, Jack is Back, le tout pour 2400F. Tél. à David après 18H au 02 41 59 41 94.

Vds Saturn + 2 man. + 3 CD demo + 5 jeux (Fighters Megamix, Theme Park, Sega Rally, Xmen, Bust a Move 2) prix : 1550F. Tél. à Thierry après 19H au 02 41 61 96 42 urgent.

Département 55

Vds jeux Saturn Mystaria 150F, Shining the Holy Ark 250F, Shining Wisdom 150F, Sega Rally 200F. Tél. au 03 29 79 42 80.

Département 58

Vds Pandemonium, Fighters Megamix 220F l'un, Thor 2 : 120F. Tél. au 03 86 25 04 82.

Département 60

Vds jeux Saturn Daytona USA : 79F, Sega Rally, Athlete Kings : 175F, Tomb Raider : 200F, VF Kids : 120F, FIFA 96 et FIFA 97 : 100F et 150F, le tout en TBE. Tél. après 18H au 03 44 24 29 50.

Vds jeux Saturn Wipeout 190F, Gex 150F, Johnny Bazookatone 140F, Mystaria 130F prix à déb. Tél. à Nicolas au 03 44 60 96 80.

Département 62

Vds éch. 1 lot de 4 jeux Saturn 500F 1 action replay 3 en 1 Saturn 200F, possibilité de vente ou d'échange à l'unité ou par lot jeux Saturn, faire offre. Tél. au 03 21 56 05 57.

Département 63

Vds Saturn + 2 man. + 6 CD Démo + 11 jeux (Sega Rally, WWS97, Manx TT...) + cartouche mémoire prix : 2500F. Tél. à Emeric après 18H au 04 73 53 05 01.

Vds Die Hard Trilogy neuf TBE 200F. Tél. après 18H à Emeric au 04 73 53 05 01.

Département 64

Vds jeux Saturn Sega Rally Champion Ship : 200F et Jack is Back 150F. Tél. au 05 59 81 78 90 ou écrire à LEGOUPIL Guenael, rue du Lannot, 64320 IDRON.

Département 66

Vds sur Saturn jeux Dark Savior : 120F, Story of Thor 2 : 100F et Fighters Megamix version jap. 180F. Tél. au 06 80 17 24 52 à toute heure (répondeur).

Département 69

Vds Saturn + 2 manettes + Sega Rally + VF 1 et 2 + NHL Hockey + adapt. jeux import revues CD Démo 1200F. Tél. au 04 72 40 96 86 répondeur demander Nicolas.

Vds Saturn + 9 jeux (Tomb Raider, Destruction Derby, Sega Rally, Night World Cup, Golf, Blam Machined, Virtua Fighter 2, Daytona USA adapt. jap. Fighting Viper...). Tél. au 04 78 02 94 78.

Département 70

Vds jeux Saturn Sonic 3D : 200F, FIFA 96 : 150F, Dark Savior : 200F, Alien Trilogy : 170F, Story of Thor 2 : 150F, Shining Wis Dom : 150F, Virtua Racing : 100F, Toshiden Remix : 150F. Tél. au 03 84 91 30 41.

Département 71

Vds jeux jap. Nights, KOF 96, F. Vipers, Street Fighter 2 et VF2 : 200F chacun. Vds jeux eur. S. Rally, Tomb Raider et Die Hard Arcade 200F chacun. Tél. à Sam ou JB au 03 85 38 16 61.

Département 72

Vds Worldwide Soccer 97 à débattre. Tél. à Mathieu au 02 43 42 17 45.

Département 75

Vds Saturn + 2 pad (garanti) + Gun + jeux Tomb Raider, Virtua Cop 2, Storie of Thor 2, Gardian Heroes, VF Remix... prix : 1500F à déb. Tél. au 01 44 62 63 92.

Département 77

Vds 10 jeux 1000F dont Tomb Raider, Tunnel B1. Tél. au 01 60 02 90 42.

Vds Saturn neuve sous garantie jamais servie 1 man. + 3D control pad nights into Dreams + Myst + 2 CD démo, prix à déb. Tél. au 01 60 26 04 19.*

Vds 15 jeux Saturn (KOF95, Street Fighter Zero, NBA JAM, F. Vipers...) le tout à 1500F. Tél. à Bertrand au 01 64 62 99 24.

Département 78

Vds Saturn + 10 jeux (WW97 S. Rally, NBA Live 97, Fighters Megamix) + 2 man. + adapt. univ. : 2700F à déb. Tél. au 39 49 06 62.

Département 82

Vds Jack is Back 150F, Tunnel B1, Magic Carpet, Wipe Out, Tomb Raider, Hulk 200F pièce, Command and Conquer, Andretti Racing Need for Speed, 250F à 280F. Tél. à Manu au 05 63 04 35 21 aux heures de repas.

Département 83

Vds jeux Destruction Derby + Myst 200F pièce. Tél. à Samuel au 04 94 05 46 65.

Département 84

Vds Saturn + 11 jeux (Sega Rally, Nights, Virtua Cop, Daytona usa, NBA Live 97, Panzer Dragoon II...) + 2 man. + pad analogique + Gun + cd démos, prix : 2400F. Tél. au 04 90 31 93 13.

Vds Saturn + 1 man. + 4 CD démos + 2 jeux (Sega Rally + Loaded) s. garantie : 990F. Tél. après 20H au 04 90 86 23 60.

Département 91

Vds Saturn + NHL 97 + 1 man. neuve 650F. Tél. au 01 64 47 03 92 + MD + nombreux jeux à déb. entre 50F et 150F + divers accessoires MD.

Département 92

Vds Saturn 10 jeux Tomb Raider, Doom, Tunnel B1, Myst, Daytona, Worms, Hangone GP... + 4 cd démos le tout vendu : 1500F. Tél. au 01 47 51 44 79.

Département 93

Vds WWS 98 jap. 220F, FIFA 97 100F, Nights jap. 100F, Daytona 2 150F, Soviet Strike 170F, Breakpoint Tennis 150F, Sonic US 150F ou éch. 2 jeux vs Last Bronx (jap., EU, US) ou vds N64. Tél. au 01 48 91 95 89.

Vds Saturn + 2 man. + 2 jeux FIFA 97 + Daytona USA + carte mémoire + 3 cd démos, prix : 1100F à déb. Tél. au 01 48 67 98 99.

Vds Saturn Switchee + 2 pad turbo + 12 jeux fr. (Sega Rally, VF2, WWSoccer...) + 3 jeux jap. (F. Megamix...) + 5 CD démo offerts : 2500F. Tél. à Mickael au 01 48 50 01 18.

Vds jeux Saturn, MD, MS, SN et ach. ou éch. mags consoles. Tél. au 01 48 32 68 69 ou écrire à David MARTIN, 3 cité Marcel Cachin, 93700 DRANCY.

Département 94

Vds Saturn + 1 man. + vidéo CD card + 8 jeux + 9 films cd vidéo + action replay : 2300F à débattre. Tél. au 01 48 52 24 14 à Bernard.

Vds Saturn + 1 man. + 1 man. + 1 man. arcade + 36 jeux Tomb Raider, Sim City, Shining the Holy Ark Virtua Cop 2 + pistolet pro action replay. Demander liste à Philippe au 01 43 77 48 22.

Département 95

Vds Saturn jap. + 1 man. + 3 jeux (Galaxy Fight, Slam Dunk, Virtual Volley) : 1200F. Tél. à Dimitri de 9H à 13H et de 19H à 20H au 01 34 11 30 07.

Vds jeux Saturn récents. Faire offre à Yoann au 01 39 83 37 95.

BELGIQUE

Vds Guardian, Mystaria : 200F, C. & C., SF Alpha 2 : 250F ou éch. contre Darksavior, Die Hard Trilogy, Pandemonium, AR, RPG... Tél. au 18 32 65 66 03 20 ou écrire à MORREALE Ludovic, rue du Parc 6, 7080 LA BOUVERIE BELGIQUE.

Votre département : [ ]

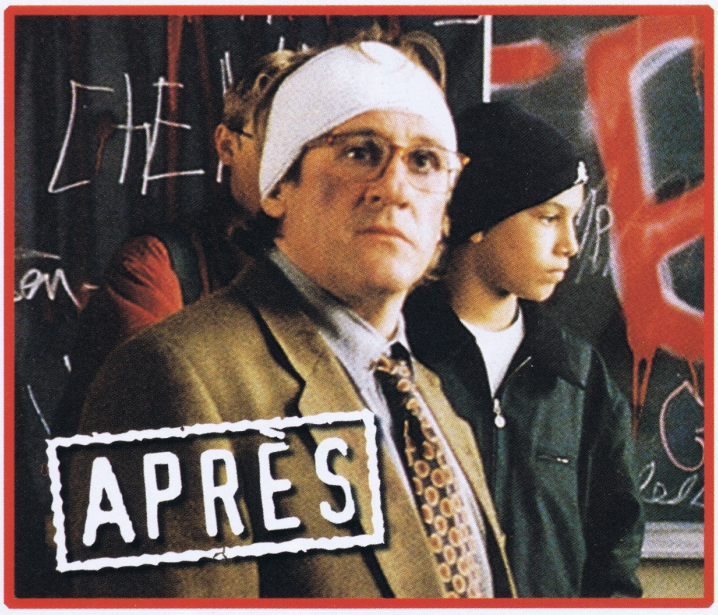
MEGADRIVE [ ] MEGA-CD [ ] GAME GEAR [ ] MASTER SYSTEM [ ] SATURN [ ] 32X [ ]

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

AUTRE CONSOLE [ ]

N° 60

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX



LA COMÉDIE DONT NUL NE SORT INDEMNE !

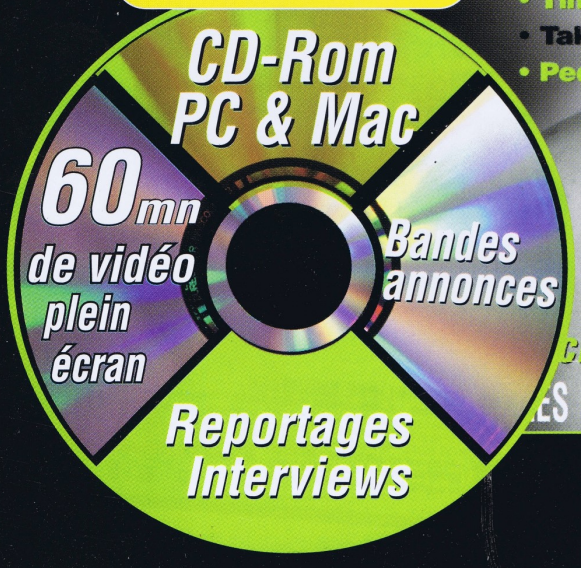
TF1 VIDEO

FILM PAR FILM

EN VENTE EN VIDÉO ET LASERDISC
LE 4 NOVEMBRE 97

Avec CINÉ LIVE vous êtes déjà au cinéma !

Cadeau



132 pages plein papier + 1 CD-Rom Plein écran

En vente chez votre marchand de journaux - 30F seulement